

OYUNCULARA ÖZEL DİZÜSTÜ PC'LERDEN HANGİSİNİ ALSAK?
TEST ETTİK!

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Eylül 2012/09 | 7.90 TL (KDV Dahil) Sayı: 59 | ISSN: 1307-8933

2 DVD!
LEAUGE OF LEGENDS CLIENT'I
3,5 SAAT GAMESCOM VİDEOSU

HALF-LIFE 2'NİN RUHU, BAŞ TASARIMCISIYLA BİRLİKTE BAMBAŞKA BİR OYUNA TAŞINDI!

DISHONORED™

DARKSIDERS II | SLEEPING DOGS | SKYRIM: DAWNGUARD
TRANSFORMERS: FALL OF CYBERTRON | DOSYA: OYUNLARDAN NE ÖĞRENDİK?
DOSYA: GAMESCOM MACERAMIZ SAYFALARA SIĞMADI!

KIBRIS FİYATI: 9.00 TL (KDV DAHİL)



Editörün Günlüğü

BİZ NASIL OYUNCUYUZ BÖYLE!

“Oyunlarda şiddet” meselesi hakkında ne zamandır kimse konuşmuyordu, tam “medyamız uyuyor mu!” diye telaş yapmaya başlamıştık ki konu yeniden gündeme geldi de rahatladık. Bu sefer ortada bir psikopat katil ve onun hakkında “Hep Call of Duty oynardı”, “Bir defasında GTA’da araba çaldığını gözlerimle gördüm” diye açıklamalar yapan tanıklar falan yok. Oyunlar ve şiddet konusu bir süredir daha genel bir çerçeveyle; tekil örnekler yerine doğrudan gençlerin şiddet eğilimi üzerinden konuşulmaya başlandı. Ve bunun önceki tartışmadan çok daha tehlikeli olduğunu video oyunlarıyla az buçuk ilgisi olan herkes görebilir.

Bana öyle geliyor ki medya ve eğlence sektörüyle birlikte, toplumun eğilimlerini belirlemeye soyunan diğer muktedirler de enjekte ettikleri tüm ilaçların içindeki şiddeti gizlemenin, bu “yan etki”den sıyrılmanın yolunu buldular. Stadyumdan okulun arka bahçesine, evimizin içinden Meclis binasına kadar her yere giren şiddeti video oyunlarıyla açıklamak için ya fazlasıyla saf ya da kurnaz olmak gerekiyor. Ve görünen o ki, kurnaz olanlar saf olanlara bu hikâyeyi bir güzel yedirip aradan sıvışmanın hesabını yapıyor.

Oyungezer ekibinin “oyun geçmişi” ortalaması 15 yıl civarında ve tahmin edebileceğiniz gibi bu tarihi dolduran oyunların çok büyük bir kısmı şiddet içeriyor. Peki bizim ekibin “şiddet geçmişi” nedir dersiniz? Önceki yıl, çantasını kapmaya çalışan adama Faruk’un uçan tekmeyle cevap vermesini saymazsak, anlatacak bir tek hikâyemiz yok. Neden? Neyi yanlış yapıyoruz? Aslında bizler oyuncu değil miymişiz meğerse? Usta terzilerin diktiği oyuncu elbisesi niye üstümüze oturmuyor?

“İşte böylece oyunların suçsuz olduğu kanıtlanıyor!” demiyorum, oyunların ve oyuncuları büyük bir iştahla suçlarken çizilen o genel çerçevenin ne kadar sorunlu olduğuna dikkat çekmeye çalışıyorum...

Eylülün düşen ilk yaprakları bunlar. Çevirmeye başlayın, umarız yeni mevsimin yeni Oyungezer’ini seversiniz.

Serpil Ulutürk



BİZİ TAKİP ETMENİN O KADAR ÇOK YOLU VAR Kİ…

- oyungezer.com.tr
- facebook.com/oyungezer
- twitter.com/oyungezer
- steamcommunity.com/groups/oyungezer





18 Dishonored



13 Hitman

12 REMEMBER ME
Gamescom'da güzel bir sürpriz. <<<< zirprüs rib lezüg ad'mocsemaG. +>

13 BORDERLANDS 2
17,750,000 silah çok mu demiştiniz? Daha fazlasını beklemek açgözlülük olmaz. Hem sadece silahtan da bahsetmiyoruz.

14 FIFA 13
Tamam Volkan, çok iyi oynuyorsun da penaltı atmayı da bir öğrensen tam olacak.

16 DEADPOOL
Sinan'ın Gamescom'da rastladığı Deadpool, tüm Oyungezer okurlarına selam gönderdi. Sinan'ın yüzü neden bembeyaz oldu anlamadık ama.

30 DEVIL MAY CRY
Capcom "Özel Odasında" DmC oynamaya dalan Volkan sayesinde neredeyse diğer randevumuzu kaçırıyorduk.

32 PUPPETEER
Sony Japon stüdyosunun oyunlarından biri olan Puppeteer'ın açıklanması Sony Konferansı'ndaki en etkileyici anlardan biriydi.

32 TOMB RAIDER
Demoyu bitirdikten sonra baştan başlayıp Lara'yla saçma sapan hareketler yaparken, görevlinin odaya girip şaşkın şaşkın bize bakması oldukça eğlenceliydi.

34 XCOM
Bir tek askerimi bile kaybedeceğimi düşünüyorsanız çok yanlıyorsunuz hain uzaylılar.

35 WALKING DEAD
Ekranda ağızlarının suyu akmış, bön bön gözlerle bakan zombileri görünce aynaya bakıyoruz sandık.

39 TEARAWAY
Ya sen ne şeker bir şeysin. Gidip kırtasıyeden bir ton renkli karton alası geliyor insanın.

43 ASSASSIN'S CREED 3
AC 3 pupa yelken geliyor. Baltalarınızı ve toplarınızı hazırlamaya başlayın.

44 ROCKSMITH
Sunumda gitarı bize verip birkaç nota tıngırdatmamıza izin verseniz fena mı olur yahu?



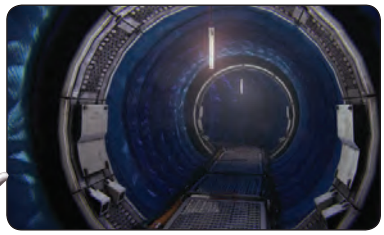
15 SFxTEKKEN VITA
Volkan, bana kızgınsın biliyorum ama Vita'nı versene biraz, oynayayım.

HABER

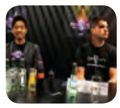
35 SİLAHINA PELUŞ İSTER MİSİN DOSTUM?
Gamescom, 2012 trendlerini iftiharla sunar. Peluş biraz out oldu ama tetiğe kadife kaplatmak güzel olabilir.

45 GAMESCOM'U ES GEÇENLER
Tamam, Gamescom'da bizi heyecanlandıran, keyif veren birçok şey yaşadık ama hep bir "ne unuttuk, ne unuttuk" sorusu dolandı kafada.

41 RUTİNİN DIŞINA ÇIKANLAR
Gözümüzün sahne ışıklarıyla aldandığını sanmayın. Bağımsız yapımların parıltısı bu gözlerden kaçmaz.



RÖPORTAJ



37 STARCRAFT II: HOTS
Hakan, David Kim ve Kaeo Milker'ı can alıcı soruları sormadan bırakır mı?



40 PES 2013
Geçen seneki gibi sert bir röportaj yapmayı planlıyorduk ama Japon abimiz o kadar tatlıydı ki kıyamadık.

24 BEYOND
Özen + teknoloji + deha = Beyond



26 DEAD SPACE 3
Endişelenmeyin, bu silah aynı anda arkaya ateş ediyor.



33 STAR WARS 1313
Çok uzun zaman önce, çok çok arka bir sokakta...



İNCELEME



58 Counter-Strike: Global Offensive
Tam da işaret parmaklarımız kaşınmaya başlamıştı. Gelsin ofiste "kantır" sabahlamaları. İçecekler benden.

50 THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM DAWNGUARD
Şafak vakti kararan güneş, daha da fazla akacak kanın habercisi...

52 DARKSIDERS II
Kılavuzu "Yıkım" olanın burnu... Neyse! Zaten maskesinin altındaki "Ölüm"ün bir burnu var mı ondan da emin değiliz.

66 SLEEPING DOGS
Mafyanın içine sızan gizli yazarımız Ali S.'nin (soyadı güvenlik gerekçesiyle gizlenmiştir) verdiği rapor tüylerimizi diken diken etti.

72 TRANSFORMERS: FALL OF CYBERTRON
"Yenilgimiz her şeyin sonu olabilir" demişti bir büyüğümüz.

ORGANİZE SANAYİ



92 GIGABYTE Z77X-UP5TH
Gigabyte yeni sezona ağır bombardımanla başlamak istiyor.

93 ZOTAC ZBOX PLUS NANO XS
Klavyesinden daha küçük bilgisayar mı olur? Oluyor işte.

95 ASUS ROG TYTAN
Bir masaüstü bilgisayarı ne kadar güçlü olabilir derseniz size Tytan deriz.

95 MSI H77MA-G43
Orta seviye sistemime hangi anakartı alayım sorusunun cevabı.

96 RAZER MAMBA
Farelerin Ferrari sınıfı. Bununla da FPS oynayamazsanız sorun sizde.

97 NOKIA 808 PUREVIEW
O bir cep telefonu desek olmaz, fotoğraf makinesi desek o da değil...

LOGIN



80 The Secret World
Bu sefer oyunun biraz daha içine giriyoruz ama sonuç pek de iç açıcı değil.

82 DİJİTAL DEVRİMİN PERDE ARKASI
Ne yazık ki yeni aldığınız oyunun kutusundaki kitapçıkları saatlerce okumanın keyfi tarihe karışmak üzere.

82 BATTLE.NET'İ DE VURURLAR
Offf, gene bir ton şifre mi değiştireceğiz? Bir de kredi kartını da incelemek lazım.

EKRAN DIŞI



112 TOTAL RECALL
Çocukluğumuzda 3 memeli kadın karakteriyle hafızalarımıza kazınan Total Recall, yeniden yapımıyla bir kez daha karşımıza çıktı.

107 KIYIDAKİLER... KÖŞEDEKİLER...
Ömer, Çin sineması diyince vurdulu kırdılı Jackie Chan filmlerinin ötesine geçememiş sığ editörlerimizin ufkunu açtı.

108 SÖYLEŞİ: CEKİN
Cekin'in "evladım sigortalı bir işe girseydin ya" diyen ebeveynlere verecek cevapları var.

alizine wonderland **76**
Gamescom'da yaptığı açıklamalarla bütün oyun dünyasının ilgisini ve saygısını üzerine toplayan Ali'yle özel bir röportaj yaptık. S: Sayın Ali Bey, Gamescom olmuş mu? Ali: Olm...

PIXEL



136 ÇAYLAKLARA SAYGI: SAMUS ARAN
Aklınıza gelen ilk 5 kadın kahramanı sayın. Samus listede diyenler el kaldırsın.

138 SON JETON
Resident Evil 3: Nemesis adını duyar duymaz, içinizde bir ürperti oluyorsa ve nereye kaçabilirim diye düşünüyorsanız yanlız değilsiniz.

144 PIXEL YAZITLARI
Acaba annemiz, karate dersine gidip kolumuzu kırma olasılığının, Karate oyununda elimizdeki joystiği kırma olasılığından daha düşük olduğunu bilse, şimdi siyah kuşak sahibi olur muyduk?

bakmadan geçmeyin



122 OYUNLARDAN NE ÖĞRENDİK
Bir oyunda gördüklerinizden sonra gerçekten var mı böyle bir şey demiş miydiniz?



100 OYUNCU DİZÜSTÜ BİLGİSAYARLARI TESTİ
Oyun oynayabileceğiniz en güçlü dizüstlerini kapıştırdık. Sürprizler var!



140 MIGHT & MAGIC EVRENİ
Pixel dosyalarını sevenler anlayacaktır. Hepsini bir araya toplayıp ansiklopedi haline getirsek ne güzel olur.

oyun indeksi

007 Legends ... 43
Army of Two ... 27
Assassin's Creed 3 ... 43
Beyond ... 24
Black Ops 2 ... 38
Borderlands 2 ... 13
Company of Heroes 2 ... 22
CS: Global Offensive ... 58
Darksiders 2 ... 52
Deadpool ... 16
Dead Space 3 ... 26
Deponia ... 64
Dishonored ... 18
DmC ... 30
Endless Space ... 62
FIFA 13 ... 14
Hitman Absolution ... 13
Injustice ... 42
Inversion ... 74
Jojo's Bizarre Adventure ... 27
Orcs Must Die! 2 ... 76
Prototype 2 ... 56
Puppeteer ... 32
Rain ... 27
Remember Me ... 12
Rocksmith ... 44
SFxTekken Vita ... 27
Skylander Giants ... 41
TES V: Skyrim Dawnguard ... 50
Sleeping Dogs ... 66
Star Wars 1313 ... 33
Tearaway ... 39
Tomb Raider ... 32
Transformers: Fall of Cybertron ... 72
Unfinished Swan ... 41
Walking Dead Video Game ... 35
Xcom ... 34

OGZ_DVD

ICH HABE EINE DVD



Oyungezer

DVD SORUNLARI

Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen **dvd@oyungezer.com.tr** adresine isminizi, adresinizi, telefon numaranızı ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya **www.oyungezer.com.tr** adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğini görünce şaşıracaksınız.

Geçtiğimiz ayki imza kampanyasına katılan herkese kocaman teşekkürler! Yazdığınız yorumları okurken duygulu anlar yaşadık *fırk*.





Mühürkent

BİR ÇÖL MACERASI

Libya Çölü'nde araştırma faaliyeti yürüten ve kendilerinden haber alınamayan bir istihbarat ekibini kontrol etmek için bölgeye gönderilmiş bir ajanı canlandırıyoruz Mühürkent'te. Bir yandan çeşitli bulmacaları çözmemiz, bir yandan da hayatta kalmak için mücadele vermemiz gerekiyor. Oyunu bizim için daha da ilginç kılan yanıysa Türkçe olması.

Emre Şaşmaz'ın yaklaşık iki aydır üzerinde çalıştığı ufak bir oyun projesi Mühürkent. Oyunun kodlamasını kendi gerçekleştirmiş, içindeki modellerin bazılarınıysa internette ücretsiz kullanıma sunulanlar arasından seçmiş, sonuçta da ortaya amatörce fakat keyifli bir oyun çıkmış.

Takıldığınız yer olursa forumlarımızdaki ilgili başlıktan (*Oyun Sektörü > Oyun Yapımı > Mühürkent*) yardım alabilirsiniz.

DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN 5 ŞEY

1- LogiGun demosu
2- Unmechanical demosu
3- Gamescom videoları
4- Cubistry
5- Moustache King Adventure

Bağımsız oyun geliştiricilerine çağrı

YAPTIĞINIZ OYUNLARI GÖNDERİN, YAYINLAYALIM!

Eğer siz de kendi çapınızda ufak tefek oyunlar geliştiriyor ve onları daha fazla insanla paylaşmak istiyorsanız, oyunlarınızı bize gönderin. Yaptığınız oyunlar size göre ne kadar kötü olursa olsun geri bildirimde bulunabilir ve hatta oyunlarınızı DVD'mizde paylaşabiliriz. Bekliyoruz!




TÜRKİYE'NİN TEK
ROCK
RADYOSU
ROCK FM
94.5
WWW.ROCKFM.COM.TR

360dro

gamescom
hemen arkada
Durun ittirmeyin,
diyeceklerim var!
>>



MORALLER NASIL?

Canım oyungezerlerin yüzünü biraz asık görüyorum bu ay! Yazıştığım çoğu okur arkadaşımın cümlelerinde endişeler seziyorum. Eh, yaz bitti. İşe, okula dönüş vakti geldi. Ben ne dersem diyeyim, o gereksiz kuruntular, endişeler orada duruyor olacak. Ama biz niye varız be? Burada, künyede adı yazan bu kadar kişi sizi keyiflendirmek, kuruntularınızı, endişelerinizi biraz olsun giderebilmek; hayatınıza biraz keyif katabilmek için varız. Aynı zevkleri, ortak keyifleri paylaşan insanlar olarak buluşuyoruz her ay bu sayfalarda.

Arka sayfadan itekleyen Tuğbek, Sinan, Volkan, Ozan ve Hakan sizlere Gamescom'da neler yaşadığımızı, neler gördüğümüzü anlatmak için sabırsızlanıyorlar. Bakalım önümüzdeki dönemde neler oynuyor olacağız?

Şimdi alın kahvenizi ve gelin ortak zevklerimizi paylaşalım bir kez daha...

Biterken çalıyordu: The xx - Fiction

-FURKAN FARUK AKINCI

TOP10

	Oyun	Yayıncı
1	Sleeping Dogs	Square Enix
2	Darksiders II	THQ
3	New Super Mario Bros. 2	Nintendo
4	London 2012: The Official Video Game	SEGA
5	Transformers: Fall of Cybertron	Activision
6	LEGO Batman 2: DC Super Heroes	Warner Bros.
7	Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier	Ubisoft
8	Mario & Sonic London 2012 Olympic Games	SEGA
9	Batman: Arkham City	Warner Bros.
10	LEGO Harry Potter: Years 5-7	Warner Bros.

OFİS 2012

Sinan! Bir Canton Fatihi!

1) Çin mutfağını sevdik galiba ama son gün uçaktakiler için kötü oldu :)

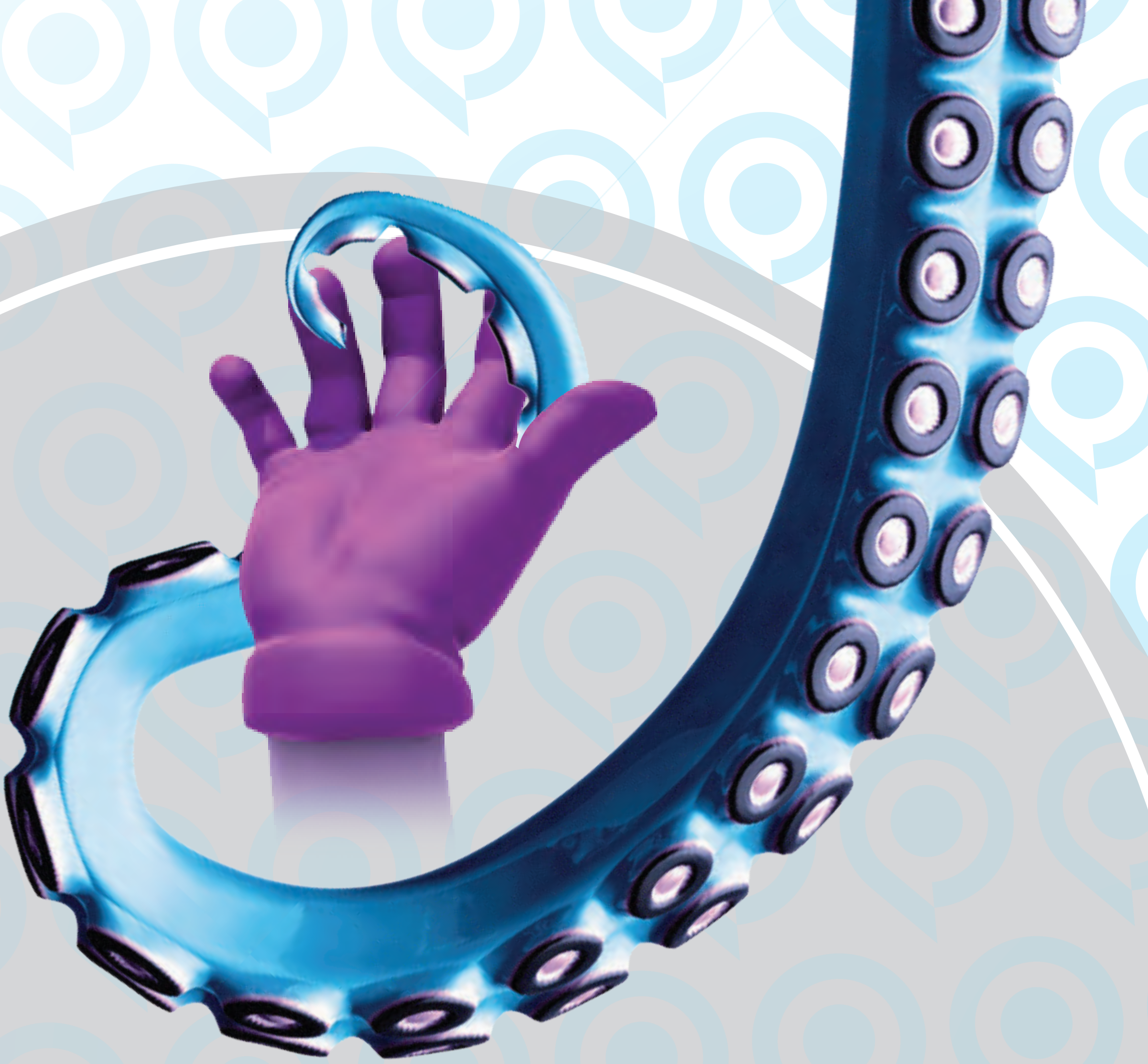
Uçakta bizden başka birisi mi vardı? Erimişler o zaman :)

2) Duydum ki forumları toparlama operasyonuna girişmişsin.

Evet, Turgut'u da yanıma alıp OGZ Online'a giriştim.

3) OGZ Online'da yeni sene çok sürpriz varmış diyolla! Doğru mu?

Keh keh :) Laf alamazsın, takip ediniz sitemizi (oyungezer.com.tr)



gamescom

YILIN EN BÜYÜK OYUN FUARINDA, BİR EDİTÖR ORDUSUYLA HAZIR BULUNDUK... NELER GETİRDİK SİZE NELER!

Her fuara gidişimiz sonrası, anlatacak onlarca macerayla geri döneriz. Bu sefer o kadar kalabalık gittik ki, Macerayı Seven Adam bile bu kadar ilginç olayın kapsama alanına girememiştir. Tuğbek'in kaybolan iPhone'unu milyonda bir ihtimal olacak öyle bir mucizeyle buluşumuz var ki... Bir ara anlatırız. Çünkü bu fuardan anlatacak çok fazla şeyle geri döndük. Dünyanın en büyük, bize en yakın, en kalabalık ve en Alman oyun fuarında E3 2012'nin sessizliğinden eser yoktu. Sony'nin PS3'e özgü yeni müthiş oyunlarını ilk elden gördük, free2play oyunların artık burun kıvırdığımız kalitesiz yapımlardan Planetside 2, Hawken, Warface gibi arkamızdaki editöre "bir saniye arkadaşım, sıranı bil!" diye atarlandığımız çok kaliteli oyunlara dönüşüne şahit olduk bu sene.
Ve bu oyunlardan bir tanesine öyle bir kaptırdık ki, kapağımızı ona ayırdık.

SİNAN AKKOL, VOLKAN TURAN, TUĞBEK ÖLEK, HAKAN ÖZGÜL, OZAN ÖZKAN VE FURKAN FARUK AKINCI KÖLN'DEN BİLDİRİYOR

Eh İşte İyi Mükemmel





Nilin boş zamanlarında Deus Ex oyunlarına da konuk oluyor.



Nilin'in anıları fiziksel olarak çekip alması biraz ilginç olmuş.



Ana karakteri kadın olan bir oyun yaptıysanız, arkası dönük poz vermelisiniz.

Capcom / Dontnod Entertainment
Mayıs 2013
PC, PS3, 360

REMEMBER ME

Basın konferansı Köln'ün ücra köşesinde gerçekleşiyor diye Capcom'a içimizden biraz küfür ederek yola koyuluyoruz. Hava da pek sıcak, mideler boş. Bari iki püskevit filan olsun diye hayaller kurarken şaşal suyla konferansa giriyoruz. Video ve fotoğraf çekmek serbest dediklerinde anlıyoruz ki özel bir şey olmayacak bu konferansta, içimiz rahat. Neyse, bilindik Capcom oyunları sırayla tekrar tanıtılırken... O DA NE?! *Remember Me* adında yeni bir fikri mülk dikiliyor karşımıza. Gamescom özel trailer'ının ardından da yapımcılar sahneye çıkıp uzunca bir oynanış videosuyla oyunu tanıtıyor. Tam olmasa da bünyede bir Watch Dogs etkisi yaratıyor Remember Me. Gamescom bittiğindeyse yeni açıklanan AAA oyunlar arasında zirveye oynadığını fark ediyoruz.

Yıl 2084, yer Neo-Paris. Her yer hafif renkli ışıklarla aydınlatılmış, neon mavisi ıslak kaldırımlara hafiften yansıyor, tekno-küf kokusunu hissedebiliyor, gülmeyen insanları fark ediyoruz. Yepyeni bir distopik gelecek tablosu değil, ama hoşumuza gidiyor. Güzel kızımızın adı ise Nilin. Tutuklandıktan sonra anıları siliniyor. O gelecekte anılar ortak bir kurumda depolanabiliyor, paylaşılabiliyor ve gerekli görülürse silinebiliyor da. İngiliz mini dizisi Black Mirror'ın bölümlerinden birini anımsatıyor bu hikâye bana. Nilin de işte bu silinen anılarını (hafızasını) geri almaya çalışıyor ve böylece öykü çetrefilli bir şekilde başlamış oluyor.

Nilin bir süper asker veya ajan değil, standart yakın dövüş tekniklerinin yanında Lara Croft*vari* hopla, zıpla, tutun yetenekleri de bulunuyor. Çatışmalarda biraz Uncharted havası solusak da kadınsı yönü daha baskın. Düşmanlarımızı yüksek teknolojik silahlarla un ufak etsek de bizi en çok etkileyen kısım "akıl oyunları" oldu. Gösterimdeki görevlerin birinde Nilin'in düşmanlarından birini öldürmesi gerekiyor, ama bunu kendisi değil düşman *kendi kendine* yapmalı, yani intihar etmeli. Pencere önünden düşmanın aklına giren Nilin, adamı zayıf noktasından yakalamaya karar veriyor ve kız arkadaşının onu terk ettiğine, akabinde de öldüğüne ikna etmeye, bu anıyı adamın zihnine yerleştirmeye kalkıyor. Burada bir mini oyun giriyor devreye. Anı ortamında kızın adamı terk etme ve ölme sahnesi yaratılması gerekiyor. Ekranda beş öğe var. Eğer öğelerin yerini değiştirmezseniz kız sadece terk ediyor, adam sadece kızıyor, duvarda şişe kırıyor. Eğer şişenin yerini değiştirirseniz adam şişeye basıp silahla tanışıyor ama bu sefer de emniyeti kapalı. Bir daha deneyip emniyeti açtığınızdaysa yanlışlıkla da olsa kız ölüyor ve adam büyük acı çekiyor, gerçek hayatta da bu pişmanlığa dayanamayıp intihar ediyor... Konferansa katılan tüm basın mensupları bu sahne sonrası heyecanlanıyor *(ve duvarda şişe kırıyor? -Serp.)* çünkü olasılıkları şöyle bir düşündüğümüzde heyecanlanmamak elde değil. Bunun haricinde de Nilin kıvrak hareketlerle script'lenmiş yollar üzerinde adrenalini bol maceralara çıkıyor ve modern bir aksiyon oyunundan beklentileri karşılayacağı imajını veriyor. Street Fighter'ın yapımcısı Yoshinori Ono'nun da oyundaki dövüş elementlerine destek verdiğini hatırlatalım. Yeni nesilvari görselliğiyle de Capcom yeni nesil öncesi son golünü atacağa benziyor. Dahasını biz de merakla bekliyoruz. **-VOLKAN**

BORDERLANDS 2



Seçecek o kadar çok yetenek var ki, mutlaka gözünüz arkada kalıyor.

2K Games / Gearbox
21 Eylül
PC, PS3, 360

Borderlands 2'yi denemek için oyundaki yüzlerce yan görevden biri olan arenaya aldılar bizi. "Bizi" diyorum, çünkü tanımadığım bir gazeteciyle omuz omuza çarpışacaktım. Arenanın ortasında, başımıza ne geleceğini bilemeden dikildik. Geri sayım bittiğinde, arenanın dört bir yanından düşmanlar akın akın üstümüze gelmeye başladı. Ben oyundaki beş yeni karakterden Gunzerker'ı seçmiştim ve ileri seviye yetenekleri de açıktı. Çift el silah kullanmayı bir adım öteye götürüyor bu karakter ve özel yeteneğini ateşlediğinde bir elinde bazuka, bir elinde sniper tüfeğiyle dalıyor.

Bir makineli ve bir tabancayla düşmanlara hunharca daldım! Ölen her düşmandan para, cephane ve daha birçok ganimet düşüyordu. Ama çok da zor ölüyordu düşmanlar, belli ki elimdeki silahların özelliklerine karşı dirençleri vardı. Silah nedense düşmedi hiç, ama düşman dalgaları arasındaki kısa sürede envanterimi bulup, elimde 4-5 farklı silah olduğunu gördüğüme sevindim. Bu kez bir elimde asit hasarı vuran shotgun, diğerinde elektrik topları atan bir makineli vardı.

Bu doğru bir karardı ve düşmanlar sapır sapır dökülmeye başladı. 20 dakikalık arena dövüşünde isimsiz silah arkadaşım en az altı kez ölürken, ben ayaktaydım. Şu kısacık sürede gelen düşmanların çeşidi bile inanılmazdı.

Normal insanlar, görünmez olan sniper'lar, mühendisler, üst kısmı hızla dönen robotlar, bu robotlara enerji kalkanı sağlayan uçan robotlar derken, gelen düşman dalgaları asla birbirini tekrarlamadı.

Yarım saatin sonunda ilk kez ölmüştüm. Belki dalgalar arasında gidip daha iyi silahlar bulmalıydım, bilemiyorum. Bu yeni Borderlands, ilk oyunun hissini aynen korurken çatışma tokluğu, düşman çeşidi ve yapay zekâ konusunda oldukça geliştirmiş kendisini. Bu kez daha fazla şans vereceğim oyuna. **-SİNAN**



Yeni Siren karakteri Maya ve çeşitli modelleri.

HITMAN: ABSOLUTION

Video'su DVD'de!



"Vay arkadaş! 6 yıl olmuş" geyikleriyle içinizi darlayacaktım ama gerek yok şimdi. Direkt oyun hakkında bildiklerimize geçsem iyi olacak.

Yapımcılar, Hitman'in hikâyesinin "dramatik" yönünün ön planda olacağının altını çiziyor. Ajan 47 ilk görevinde ihanetten ötürü kafasına ödül konan Diana'yı öldürür. Bu görev sonlandığında bilmemesi gereken bazı gerçekleri öğrenen suikastçımızın oyun boyunca amacı, Diana'nın son isteğini yerine getirmek olacaktır.

Gamescom'da en ön plana çıkan şey çok oyunculu mod idi. Çok şükür ki yapımcılar Hitman gibi gizlilikle özdeşleşmiş bir fikri mülke deathmatch vs. koymamışlar. Onun yerine "kontratlar" denen bir yapı mevcut. Sistem şöyle işliyor: Tek kişilik bir senaryoda herhangi bir NPC'yi (ya da NPC'leri) öldürüp kaçıyorsunuz. Sonrasında bu yaptığınız şeyi arkadaşlarınıza görev olarak verebiliyorsunuz. İşi ne kadar hızlı ve ne kadar "sizin gibi" bitirirlerse skoru da o denli yüksek oluyor. Diyelim ki siz kurbanınızı arkadan, kimseye görünmeden, kafasına yazarkasa vurarak ve üzerinizde tavuk kıyafetiyle öldürdünüz. Onu aynı şekilde ve daha hızlı öldüren arkadaşlarınızın puanı daha yüksek oluyor. Ayrıca buradan şu sonuç da çıkıyor ki bir görev atamak için öncelikle o görevi kendiniz başarmalısınız. Yeni çok oyunculu yapı kulağa Hitman'e yakışacak, keyifli bir sistem gibi gelse de iyi işlediğini gözümle görmeden hakkında sevgi sözcükleri dizmeyi uygun görmüyorum. Yine de bu modun patladığını varsaysak bile Hitman Absolution, diğer yönleriyle gizliliğe dayalı aksiyon severlerin ilgisini kendisinde toplamayı başarıyor şu an için. **-ÖMER**



Square-Enix / IO Interactive
20 Kasım
PC, PS3, 360

EA /
EA Sports
28 Eylül
PC, PS3, 360

FIFA 13


Bu sene defans oyuncularından daha agresif hava hakimiyeti diliyoruz.

EA Sports'un altın top yumurtlayan tavuğu FIFA, yeni sezona yine çok iddialı giriyor. Geçen sene Impact Engine'i önde tutarak tanıtımlarını gerçekleştiriyordu, bu sefer oyun için yeni geliştirmeleri öne çıkarıyor EA; yapabilecek fazla bir şey kalmamış olsa da... Basın konferansında yapımcı Dave Rutter sahneye çıktı ve ilk önce *Match Day* adında yeni bir özellik tanıttı.

Bu özelliği kullanıp kullanmamak oyuncuya bırakılıyor. Eğer kullanılırsa, maç(lar) takımın gerçek sezonda yaptıklarına bağlanıyor ve sunum da buna göre değişiyor. Spikerler Martin Tyler ve Alan Smith yorumlarında gerçek sezonda yaşanan olaylara göndermeler yaparak konuşuyor. Başka sesler de devreye giriyor elbette. Sakatlıkları, beklenmedik galibiyetleri, cezaları, sizin için önemli maçların sonuçlarını kendi maçınız esnasında duyabiliyorsunuz. Bu gerçek sezon ile oyundaki sezonun bir süzgeçte birleşmesi cidden büyük bir geliştirme. Tabii gerçek sezonda performansı düşen ya da sakatlanan bir futbolcunun takımınızda da aynı koşulları yaşaması hoş olmayacaktır ama tam tersi durumlarda şikâyet edeceğinizi sanmam. Açıkçası EA Sports bu özelliğe ne kadar mesai harcayacak çok merak ediyoruz. Aktif ligde gerçekleşen yüzlerce şeyi çok güncel bir şekilde oyunculara iletmek az biraz deli işi çünkü.


Volkan'ın "ama ben penaltı atmayı bilmiyorum" bakışı.

Gerek izlediğimiz özel videolardan, gerekse de bizzat oynadığımız demodan FIFA 13'ün FIFA 12'ye göre oynanış açısında daha derli toplu göründüğünü söyleyebiliriz. Görsel açıdan pek fark yok ama top hakimiyetleri ve topu sahada istediğimiz yere taşıma aşamasında EA Sports FIFA 12'den gerekli dersleri çıkarmış. Impact Engine'in saçma hatalarına bu sefer hiç denk gelmedik. Çarpışmalar ve ortaya çıkan animasyonlar olabildiğine tatmin ediciydi. Her ne kadar onlarca kez oynayamamasam da oynadığım süre boyunca pasların isabet oranlarının değiştiğini gözlemledim. PES'e oranla FIFA'nın pas sistemi bana hep kolay gelirdi, bu sefer biraz zorlaşmış, biraz *çaba ister* olmuş. Pek çalım kullanan bir FIFA oyuncusu olmadığım halde çatır çutur oynayabilmemi daha önceden "makyaja" bağlardım, ama EA Sports bu sene bol bol çalım yeteneklerine odaklandığını açıkladı. Bu açıdan PES 2012'ye neden yaklaşıyor ekip bilemiyorum ama umarım "çalımsız adam geçmek zor" durumu başımıza gelmez zira yapay zekâya da, bir başka oyuncuya karşı da oynarken adam geçmede biraz zorlandım. Oyunun bu mekaniklerinde bariz bir değişimin olduğu gerçek ve bu yüzden *Skill Games* modunda bu sene bizi "alıştırma" kısmı karşılıyor. En ufak pastan en zor çalımlara, şutlara kadar onlarca başlık altında oyun, bazı şeyleri yapmanızı istiyor ve buna göre skorluyor. Kendi içinde bir mini oyun diyebiliriz ama asıl amacı size bu mekanikleri öğretmek, ısınmanızı sağlamak.

Bizim pek de ilgi göstermediğimiz *Ultimate Team* modunda da birkaç güzel değişiklik var. Eğitim moduyla yeni oyuncular hızla adapte olabiliyor. Co-op oynanış, Team of the Week'in yanında haftalık olarak "iyiysen bunu da yap da görelim" özellikleri de geliyor. Kısacası oyunun her yerinden bir "mücadele" akıyor ki sormayın gitsin. İlk gözlemlerimize göre FIFA 13, 12'den çok da öte bir oyun değil ama ufak yeni özellikler ve güncellemeler ile fark yaratmayı başarabilir (yapay zekâ iyi yolda). Pek umutluyuz kendisinden bu sene de. **-VOLKAN**


Eğer iyi uygulanırsa "Match Day" özelliği FIFA 13'ün keyfine keyif katar.

Video oyunlarının yetmediği noktada, üst kata çıkın

OYUNUN HER TÜRLÜSÜ BURADA!

Geçtiğimiz senelerden farklı olarak bu sefer Gamescom alanı %15 daha büyüktü. Eklenen alanın büyük kısmıysa "Etkinlik ve Sporlar" için ayrılmıştı ki söz konusu etkinliklerin toplandığı 10. hole girdiğimiz an lunapark görmüş çocuklar gibi sağa sola koşuşturup eğlenmemizi sağladığından biz bu fikri sevdik.


Çok mini-golf gördük, ama bu kadar minisi yeni.

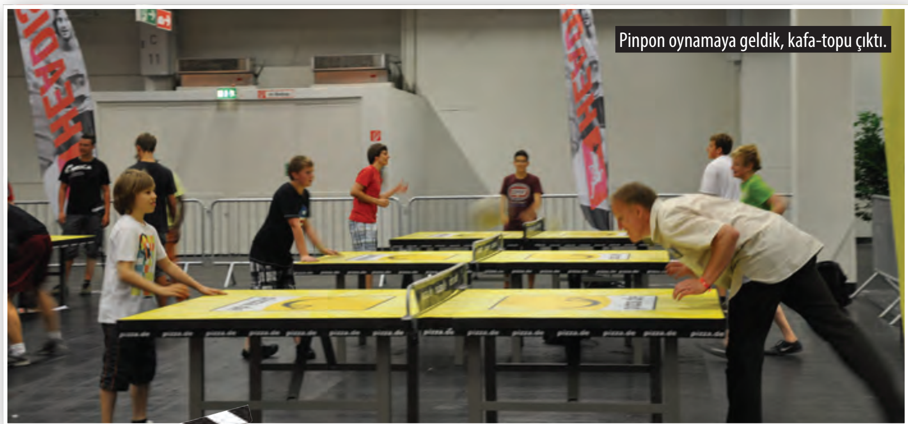

Laser-Tag oyunu Barney sağ olsun yeniden popüler.

Gözümüze hemen minik bir halı saha takılıyor. Beşerlikten Alman usulü maç yapıyor gençler burada. Çok terlemeyin, su içmeyin öğütlerini verip diğer tarafa kafamızı çevirdiğimizde bir lazerle yüz yüze geliyoruz. Lazer-ball diyebileceğimiz bu alanda oyuncular lazer silahlarıyla paint-ball oynar gibi eğleniyorlar. Oyunu, gizli gizli ilerleyip düşman üssüne sızacak kadar ciddiye alanları görmek bile yeterince şaşırtıcıyken bir de ölmüş taklidi yapanları görünce alandan hızla ayrıldık.

Masa tenisini kim sevmez! Ama bir dakika ya, bu tenis *kafayla* oynanıyor! İnsanlar gayet eğleniyor gibiydi ama biz de denesek mi diye fazla düşünmedik çünkü kafamız zaten 1500 olmuş, üstüne bir de masa geçirip dolaşmayalım dedik, izlemekle yetindik. "Hadi beyler bu haftasonu toplaşıp go-karta gidiyoruz" diyip o haftasonu anca çay demleyen kafilenin üyesiyseniz, mekandaki go-kart parkurunu görmeniz gerekiyor a dostlar! Hani oyun fuarına geldik, güzel cosplay kızları da var, atmosfer güzel ama go-kart olması tuz, biber, biraz salça, yanında da ayran oldu. Zaman olsaydı da iki gün durmadan binip yarışsaydık!

Golf bile oynadık! Hayır, gerçeğini değil, minyatür halini. Masa kadar bir sahada doğru açı ve vuruş şiddetiyle vurup atmaya çalıştığımız yeni golf modeli pek güzeldi. Bu alanın dışında da güzel spor/etkinlik alanları mevcuttu tabii. Bahçede kurulan çakma sahilde içecek standları, şezlonglar hıncahınç doluydu, insanlar güneşleniyordu. Halıdan yapılma bir sörf emülatörü vardı! Bir ara çıkalım da şöyle bir düşelim dedik ama yemedi. Bir diğer yemeyen yer de askerlerin talim yaptıkları bol aksiyonlu alandı. Hani Almanlar bizden daha şişman, daha hamdı? Çakı gibiler maşallah.

Gamescom böylece sadece bilgisayar ve video oyunlarına gömülüp kalmayan, daha kapsamlı bir eğlence fuarına dönüştü bu yıl. Umarız gelecek senelerde de böylece devam eder. Hatta etkinlik alanları büyüsün, oyunların sayısı artsın, bize de yazacak malzeme çıksın (spora karşıyız, yaşasın hareket etmemek!). **-VOLKAN**


Pinpon oynamaya geldik, kafa-topu çıktı.


Hakkaten, şöyle bir toplanıp okur-editör halı saha yapsak da bizi darmadağın etseniz!



OGZ CASTİNG AJANSI



Selam oyungezer ahalisi! Ajans yine kalabalık aylarından birini yaşıyor. Bu ay neler olduğuna geçmeden önce ajans meraklılarına ufak bir hatırlatma yapalım: Kimi zaman oyun karakterlerinin direkt modellendiği oyuncuları gönderiyorsunuz. Bunları kabul etmiyoruz, bilginize! Bir diğer geri çevirdiğimiz başvuruysa Sinan Akkol ve Ed Helms benzeşmesi. O kadar çok gönderdiniz ki otomatik olarak Hangover 3'ün castına girdi Sinan aga. Bu ayki ilk örnek Onat Deniz Taka'dan. Bu arada üstüste ikinci Joe Lando bu! İkinci örnekse sevgili Can Bonomo'yu kızdırmayacağını umduğumuz ama bizi kopartan bir benzeşme. Castı yapansa gediklilerden Arda Köroğlu. Mert Yılmaz, Onur Can Doğanlar, Feyyaz Işık, Yalın Kırdar, Mert Sertel, Gün Rodoplu... Ellerinize sağlık hepinizin. Adres aynı adres: faruk@oyungezer.com.tr


Joel - Joe Lando


Mr. Slave - Can Bonomo

GAMESCOM'DA DISHONORED RÜZGARI

Her oyun fuarından sonra en iyileri seçmek gelenektir. Her ne kadar genellikle fuar ödülleri çoğu kişinin düşünceleriyle eşleşmese de biz görevimizi yapalım ve ödülleri sizlerle paylaşalım. İşte Gamescom 2012'nin en iyileri:

Gamescom'un En İyisi: Dishonored
En İyi PS3 Oyunu: Dishonored
En İyi Xbox 360 Oyunu: Dishonored
En İyi Wii Oyunu: Rayman Legends
En İyi PC Oyunu: SimCity
En İyi Aile Oyunu: Rayman Legends
En İyi Online Multiplayer: Call of Duty: Black Ops II
En İyi Mobil Oyun: LittleBigPlanet Vita
En İyi Sosyal/Online Oyun: Warface

DEADPOOL

Deadpool'a ayırdığımız 8 sayfalık Gamescom Özel bölümüne hoş geldiniz! Bu öyle bir oyun ki, çıktığında yarımız nefret ederken, diğer yarımız dünyanın en güzel oyunu olduğunu düşünecek. Nedenini şimdi sormayın, trene yetişmem lazım. Oyunla ilgili anlatacağım şeylerle dolu olan trene.

Gamescom'da gördüğüm, oynadığım onca oyun içinde gülmekten beni yerlerde yuvarlayan tek oyundu Deadpool. Ne Gamescom'u, yıllardır herhangi bir fuarda bir oyuna bu kadar gülmemiştim. Çünkü neden? Çünkü Deadpool şahane bir karakter. *X-Men Origins: Wolverine* filminde işlenen Deadpool karakteriyle zerre alakası yok. Deli, şizofren, süper güçlü, anında iyileşen, ölmeyen, bir saniye iyi, bir saniye kötü olan, kafasındaki bin tane farklı karakterle sürekli diyalog kuran ve en önemlisi de bir çizgi roman karakteri olduğunun farkında olan bir karakter Deadpool. Benzeri yok. Joker'den tek eksiği, onun kadar köklü olmaması.

Deadpool'un oyununda da kızılcık renkli karakterimiz bizim onu yönettiğimizin ve kendisinin bir oyun içinde olduğunun farkında. Bu yüzden ne yapıyor? Oyunun yapımcısı High Moon Studios'u ele geçirip CEO'su oluyor ve kendi oyununu kendisi yazmaya başlıyor! Siz de böylece "onun istediği" gibi bir oyunu oynamaya başlıyorsunuz.

Daha ana menüden gülme krizleri başlıyor: Start'a bastığınızda ekrandaki Deadpool ağzıyla "Dı dım dım dı dım!" diye Terminatör'ün ünlü müziğini yaparken yavaşça aşağıya doğru gidiyor ve başparmağını OK işareti yaparak kaldırıyor. Oyun bir lağımda, Deadpool'un hemen önünde tahta bir kutuyla başlıyor. "Bir lağım ve bir kutu... Ne kadar da yaratıcı" diyor Deadpool, çünkü bir şekilde şimdiye kadar yapılmış tüm ama tüm Marvel oyunlarında mutlaka bir lağım bölümü ve bol bol tahta kutu varmış. Valla ben buna hiç dikkat etmemiştim, ama yapımcı High Moo... Pardon, Deadpool'dan kaçmamış.

Garç gurç sesleri arasında kutuyu açıyor Deadpool ve ne çıkıyor? Kocaman, plastik bir çocuk oyun parkı! Nereden geldiği bilinmeyen bir pompayla parkı şişiriyoruz. Gayet sıradan bir platform seansından sonra "minik bir patlama" eşliğinde, kaçırmaya geldiğimiz CEO'nun şirketine lağım deliğinden bodoslama dalıyoruz. Birtakım dövüşler oluyor, ki bunlardan birinde Deadpool yine ağzıyla Moonwalker şarkısını söylerken dans ede ede dövüyor düşmanları.

Asansöre geliyor, CEO'nun katına çıkmak için düğmeye basınca oyun yeni görevimizi veriyor bize: Müziğin tadını çıkar. Asansör müziği çalarken Deadpool bize dönüp yarım dakika serenat yapıyor. Yerden kalktığımızda çatıdayız. Kesilen ve vurulan onlarca düşmandan sonra bir helikoptere dalıyoruz. Aniden, bir minigun! Çatıdaki herkesi tereyağı gibi biçen Deadpool, helikopteri CEO'nun katına alçaltıyor. Kamera maskesini yakın çekime aldığında ne diyor dersiniz? "Morpheus, get up! Get up get up!" DARRRRRR efektiyle camları indiren Deady (kanka olduk) durduk yere helikopterden binaya zıplıyor... Tabii ki "*I believe I can fly!*" şarkısını söyleyerek, ne sandınız?

İçerde de birtakım adam dövmeler gerçekleştikten sonra, binanın diğer tarafından CEO'yla birlikte uçuşa geçiyor bizimkisi. Hem düşüyor, hem de dövüyor adamı. Döve döve düşüyor. Sonra duruyor, at gibi biniyor adamın üstüne, kollarını göğsünde birleştirerek... Vee, uzun bir düşüşün sonunda ta bölümün başında şişirdiği o çocuk parkının tam ortasına iniş yapıyorlar.

20 oyun editörü gözyaşlarıyla çıkıyoruz odadan. Bir fuar gösteriminden ilk defa kahkahalardan bir şey anlatamadığım bir ses kaydıyla ayrılıyorum. Ve şimdiden Deadpool için çok, ama çok heyecanlanıyorum! **-SİNAN**



İşte yazıda bahsi geçen çocuk parkı.
Az sonra olacaklardan nasıl da habersiz.



Merak etme, ayaklarımı sildim gelmeden önce.



Activision / High Moon Studios
2013
PS3, 360

TTNET'TEN ÜSTÜN DEPOLAMA TEKNOLOJİSİ: NETDİSK

Türkiye'nin iletişim ve eğlence devi TTNET, NETDİSK ile kullanıcılarının hayatını kolaylaştırıyor.

NETDİSK, önemli dosya ve dokümanlarınızı internette depoluyor. Böylece verileriniz güvenle korunuyor ve kaybolmuyor.



NETDİSK'İ OLANLAR KAYBETMEKTEN KORKMUYOR

Kritik dokümanlarımın, fotoğraflarımın ya da videolarımın kaybolmasını istemiyorum diyorsanız NETDİSK tam size göre. Çünkü NETDİSK'le bilgileriniz sanal ortamda korunuyor.

NETDİSK sayesinde harici diskinizi yanınızda taşımanıza gerek kalmıyor. Böylece harici diskinizin kaybolma ya da bozulma durumunda bilgilerinizi kaybetme riski de tamamen ortadan kalkıyor.

HER YERDEN NETDİSK

NETDİSK Windows, iOS ve Android işletim sistemleriyle uyumlu çalışıyor. Yani cihazınız ne olursa olsun, NETDİSK kolaylıkları her yerde sizinle oluyor.

SİZİN DE BİR NETDİSK'İNİZ OLSUN

NETDİSK sahibi olmak için ttnetbulutu.com'a girmeniz ve ihtiyacınız olan paketlerden birini seçerek bilgisayarınıza kurmanız yeterli. NETDİSK otomatik olarak bilgisayarınızdaki dosyaları sanal ortama yüklüyor. Size ise sadece yedekleyeceğiniz dosyaları belirlemek kalıyor.

TELEVİZYON + TELEFON + İNTERNET

NETDİSK

Ayrıntılı bilgi için
www.ttnetbulutu.com | 444 0 375

TTNET



O zaman düello edeceğiz!

Kendimi bu duruma soktuğuma inanamıyorum. Halbuki ne kadar da basit gözüküyor bu yan görev: "*Lord Humphrey'i bul ve bu notu ona ilet.*" Belki birkaç altın sikke veya biraz XP kazanırım ümidiyle adamı bulup notu ilettim ben. Ama notu okuyan Lord Huphrey "*Küstah herif benimle yüz yüze görüşecek cesarete sahip değilse, o zaman uşağıyla düello edeceğiz biz de. Gel bakalım, bahçeye çıkıyoruz*" demesin mi? Durduk yere kendini hiç istemediği bir pozisyonda bulan herkes gibi, tıpış tıpış adamı takip ettim. Ve bu tıpışlar arasında bir gerçeğin farkına vardım: *Dishonored* bu ayki kapak oyunumuzdu ve onu denemek için sadece bir saatim vardı. Bu lanet baloya sızabilmek için 15 dakikamı, içeri girdikten sonra da şatonun ihtişamını ve detaylarını incelemek için bir 15 dakikamı harcamıştım. Ve bu da bana bu düellodan hayatta kurtulabilirsem, hanımı Lady Boyle'u öldürmek ve beni buraya getiren tekneye yakalanmadan kaçmam için sadece yarım saat bırakıyordu. Hayatta kalmayı başarabilirsem...

ONURSUZ

Dishonored'ın bu yılki Gamescom'dan tomarla "*En İyi Oyun*" ödülünü kucaklayarak geri dönmesine şaşmamalı. Sessiz sedasız, ama işini mükemmel yapan insanlar var projenin başında. Bir kere baş tasarımcısı hepimizin hayatına dokunmuş, bize unutulmaz bir dünya hediye etmiş olan birisi: *Half-Life 2*'nin baş art direktörü Victor Antonov. *Half-Life 2*'deki müthiş mekânsal bütünlük ve "hikâyeyi anlatmadan yaşatan" çevreyi tasarlayan baş mimarın çoktan Valve'dan ayrılıp Arkane Studios'un yapmakta olduğu *Dishonored*'ı şekillendirdiğini çok azımız biliyor. Valve gibi tereyağlı ballı bir firmadan neden ayrıldığı sorulduğunda Victor Antonov'un cevabı çok ilginç: "*Valve* müthiş bir firma*ydı ama ben daima bir projede çalışmak isteyen birisiyim. Half-Life 3'ün bir proje haline gelmesi için çok bekledim ama bu gerçekleşmeyince ve artık Paris'e geri dönmek istediğim için sonunda ayrıldım.*" 2005'te Valve'dan ayrılan Antonov 2006'da kendi firması olan The Building Studios'u kurmuş ve Arkane Studios'un önceki işleri olan *Dark Messiah of Might & Magic* ve (hiç çıkmayacak olan) *The Crossing*'in tasarımına yardım etmiş. Antonov'un esas yeteneğinin gördüğünüz anda zihninize yerleşen mekânlar, insanlar, kostümler tasarlamak olduğu o kadar belli ki. *Dishonored*'ın bize gösterilen tek bölümü olan balodan alınmış, bu sayfalardaki tek bir görsele bakmanız bile yeterli bunu anlamak için.



Dishonored'ın evreni aşırı metal kullanan bir endüstri üstüne kurulmuş. Ana enerji kaynağı ise, bir ada şehri olan Dunwall'u çevreleyen okyanuslardaki devasa balinaların yağı.

Tabii tek başına görsel tasarım bir oyunu ayakta tutmaz, içine bayağı bir miktar "oyun" da serpmek lazım. Bu yüzden oyunun başındaki isme dikkatinizi çekmek istiyorum: *Harvey Smith*. Kendisi, örneğin, Peter Molyneux kadar ismini sık sık duyduğunuz bir kişi değil ama hangi oyunları yaptığını saydığımda sanırım bu dergiyi atıp zafer dansı yapacaksınız: *Deus Ex*, *Deus Ex: Invisible War* ve *System Shock* adlı minik oyunlar bu adamın eseri!

Dishonored bünyesinden nasıl bir şaheserin gelmekte olduğu bilmem dank etti mi?

TANIDIK TATLARIN AŞURESİ

Daha başına oturur oturmaz birden fazla oyunun tadını veriyor *Dishonored*. Steampunk tarzındaki şehrin mimarisi, insanı baskı altında hissettiren atmosferiyle *Half-Life 2*'yi hatırlatıyor. Bu köhne şehirle tam bir kontrast içinde yaşayan sosyetenin maskeli balosu ve silah ve özel güçlerinizi birlikte kullandığınız zaman *BioShock*'u anımsatıyor. Girmemeniz gereken yerlere girip, almamanız gereken şeyleri alırken ve karanlık köşelerde yakalanmaktan kıl payı kurtulduğunuz anlarda *Thief*'i çağrıştırıyor. Ve işin müthiş yanı, tüm bu oyunları andırırken bir kez bile "*çalmış ya la herifler!*" dedirtmiyor.

Endüstriyelleşmenin ilk dönemlerinde tıkanıp kalmış bir Londra'dan esinlenilmiş, Dunwall adlı Steampunk tarzı bir şehirde geçiyor *Dishonored*. İmparatoriçe'yi öldürmekle haksız yere suçlanan, aslında onun koruması olan Corvus'u yönetiyoruz. Hapiste idam edileceği günü beklerken, The Outsider olarak bilinen esrarengiz bir adam tarafından doğaüstü güçler ve garip bir maske verilir kendisine. The Outsider'ın (görünüşte) tek istediği şudur: Kaç ve intikamını al. Ama kimse kimseye böyle bir gücü karşılıksız olarak vermez, hele ki böyle bir dünyada.

BALOYA SIZMA

Gamescom'da bize gösterilen bölümde, Dunwall'un önde gelen, karanlık işlere gırtlağına kadar batmış *Boyle* ailesinin verdiği maskeli bir baloya sızmanız gerekiyor. Amacınız *Lady Boyle*'u öldürmek. Ama bir sorun var; ailede üç tane Lady Boyle olarak anılan kadın var ve o gün verilen maskeli baloda üçü de birbirinin (renkleri hariç) aynısı olan kıyafetler ve maskeler giyerek bir muziplik yapmaya karar vermişler!

Bilgisayardan koku aktarma teknolojisi olsa, buram buram lağım ve ölüm kokacak bir kanalda başlıyor oyun. Bizi getiren teknenin kaptanı dikkat etmemizi söylüyor: Balonun yapıldığı malikâneye bir kez girdikten sonra maskemiz sayesinde rahatlıkla gezebileceğiz ama malikânenin etrafında bir Tall Boy ve yarım düzine silahlı güvenlik devriye geziyor. Demoda tüm yeteneklerimiz ve silahlarımız açık olduğundan, elim ayağıma dolaştı. Hangi yeteneği ne şekilde kullanacağımı izlediğim videolardan hatırlamaya çalıştım. Neyse ki kanalın karşı tarafına "blink" yeteneğimi kullanarak ışınlanmayı başardım. Askerler diğer tarafta kalıyor böylece, bu tarafta ise tek bir Tall Boy vardı. Bunlar bir insan tarafında sürülen, upuzun, ince bacaklı mekanik aletler. Beni görürse, sürücüsü tek bir patlayıcı okla indirebilirdi. Gölgelerden yavaşça süzüldüm ön girişe doğru.

İki blink sonra binanın ön bahçesindeydim. Kapıdaki misafirler sohbet ederken, çıkan rüzgarla birisinin davetiyesi uçtu ve tam bir lağım mazgalının önüne düştü. Diğer misafir "*aman almaya gitme, kim bilir ne hastalıklar vardır orada*" derken, ben çoktan cebe indirmiştim bile davetiyeyi. Kapıdaki görevliye "özel davetiyemi" gösterdikten sonra, içeri buyur edildim. İç bahçedeki misafirler şöyle bir dönüp bana uzun uzun baktıklar... "*Eyvah*" dedim "*yanlış bir şey yaptım, anladılar!*" Sonra bir kadın arkasını dönüp yanındakine "*İğğğrenç! O maskeyi ne cüretle takabiliyor?!*" dediğinde rahatladım: Aranan bir katilin maskesini takan münasebetsiz biri zan- >>


Bu garip köpekler gizlenmenizi çok zorlaştıracak...
Bu arada resme bakıp City 17 kokusu almayan var mı aranızda?


Düşmanla sık sık rahatsız derecede yakınlaşıyorsunuz.

>> nedilmiştim. Aranan bir katilin maskesini takan ihanete uğramış bir hapishane kaçkını zannedilmeye yeğlerdim bunu her zaman.

İç bahçeyi emin adımlarla geçip eve girdim. Ve aklım şaştı! Şehrin genelindeki pas, çürümüşlük ve vebayla taban tabana zıt bir ortam vardı içerde: Altın kaplamalar, duvarlardan sarkan kadifeler, sürekli yiyecek ve içki taşımaya koşuşturan hizmetçiler, birbirinden grotesk maskeler takmış zengin misafirler... Ve tabii ki ilk yanlış hareketimde beni boğazlamaya hazır muhafızlar... Lady Boyle'u aramaya nereden başlamam gerektiği hakkında zerre fikrim yoktu, ben de bir misafir gibi etrafı dolaşmaya başladım. Karşıdaki merdivene yaklaştığımda bir muhafız "*Dikkatli olun efendim! Yukarı kata çıkış sayın valimiz tarafından cömertçe hediye edilmiş bir ışık duvarı tarafından korunuyor. Sadece Baron'un en şerefli konukları içinden geçebilir, sizin onlardan biri olduğunuzu pek sanmıyorum*" dedi, iğneleyici olmaktan çok kaba bir tonda. "*Seni keserdim şimdi ama dua et bir görevim var*" dedim içimden ve sağdaki misafir salonuna girdim.

Burada şansım yaver gitti: Beyaz kostümlü bir kadın bana yaklaşıp konuşmaya başladı. Karakterin ismi Lady Boyle'dü ama acaba öldürmem gereken Lady Boyle bu muydu? Neyse ki bana bunu söyleyebilecek bir nesne vardı elimde: The Heart (bkz. *Bunu Kullanmak Yürek İster* kutusu). Beyaz Lady Boyle'ün üstünde The Heart'ı kullandığımda, ne yazık ki hedefimin o olup olmadığını söylemedi.

Güvenli alandan çıkmam gerekiyordu. Ana holün solundaki salona, oradan da hizmetçilerin vızır vızır girip çıktığı mutfağa geçtim. Buradaki konuşmaları dinledim, ama nafile. Arka bahçeye çıkayım bari dedim ve o da nesi? Lord Humprey mi yazıyor kurt maskeli şu adamın üstünde? Gidip şununla konuşayım, galiba öyle bir yan görev vardı şuralarda bir yerde...

DÜELLO BAŞLIYOR

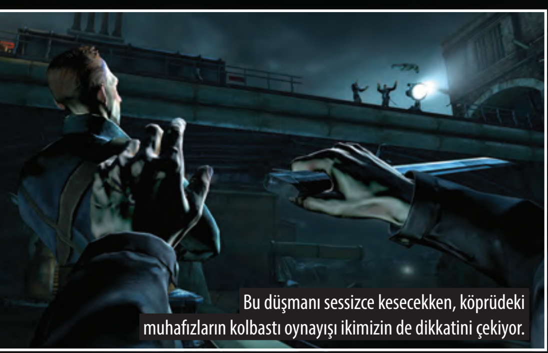
Ve yazının girişindeki olaylar zincirinden sonrasına sarıyoruz bandı... Lord ve adamları önde, ben arkalarında, arka bahçeye çıktığımızda, hizmetçisi "*beyler, lütfen silahlarınızı seçin!*" diyerek ortaya bir çanta açtı. İki piştovdan birisini seçtim, hizmetçinin süregelen "*onurlu bir düello*" dem vuruşları arasında. Sırt sırta verdik Lord Humprey'le, beşer adım attık. Hizmetçi üçten geriye saymaya başladı, sıfıra geldiğinde dönüp ateş edecektik. Her daim "*lawful good*" bir adam olarak tabii ki kurallara uyacaktım. Üç... İki... klik sesini duyar duymaz nasıl olduysa zamanı durdurmayı başardım! Ve arkamı dönmemle, hileci Lord'un ateşlediği piştov mermisini burnumun dibinde görmem bir oldu! Kafamdan


Bana "iğrenç bir maske!" diyenlere de bakın hele...

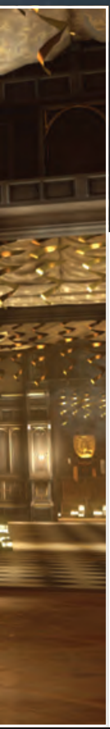
sadece 10 santim ötede, havada asılı duruyordu mermi. Büyük bir şaşkınlıkla, mermiyi havadan alabileceğimi fark ettim. Mermiyi alıp Lord Hazretlerinin tam kafasına nişan aldım ve tetiğe bastım. Tabancamdan çıkar çıkmaz dondu mermi, ama zamanı tekrar serbest bırakmamla lordluğunun sonuna getirdi Humprey'i. "Gayet onurlu bir düelloya" şahit olan muhafız ve hizmetçi benim ne kadar hızla dönüp ateş ettiğime ve tam bir keskin nişancı olan Lord Humprey'in nasıl olup da ıskaladığına hayret ederken, ben esas görevime geri döndüm.

Bana ayrılan sürenin sonuna geliyorduk ve görünen o ki alt kattan hayır yoktu. Bir şekilde üst kata çıkmaya karar verdim, üç kadının da odası orada olmalıydı ve mutlaka bir ipucu çıkardı. *Dishonored*'ı inanılmaz şekillerde oynamamızı sağlayacak olan esas özelliğini, yani canlıların içine girmemi sağlayan Possession'ı seçtim. İnsandan fareye her tür canlının içine kısa bir süre girip onu kontrol etmeyi sağlayan bu güç, haliyle çok miktarda *mana* tüketiyordu. Her daim ironi seven bir adam olarak, bana girişte posta koyan muhafızın içine girdim. Geri döndüm ve Işık Duvarı'ndan geçmek üzere merdivenlere yürüdüm. Birden korkunç bir düşünce geldi aklıma: Işık Duvarı'ndan geçmeye izni olmayan birisiyle geçersem ben de anında kül olabilirdim, çünkü sadece zihnim değil tüm bedenimin yönettiğim yaratığın içine giriyordu! Neyse ki adam sorunsuzca diğer tarafa geçti. Onu sarsılmış bir şekilde bırakıp merdivenlerin üst başına ışınlandım.

Tek tek odaları gezmeye başladım. Bu katta bulunmam yasak olduğundan gizlene saklana ilerliyordum. Bazı odalarda mücevher ve hazineler vardı. Ceplerimi bunlarla doldurmakta beis görmedim, bir yandan kapı deliklerinden muhafızları gözleyerek. Bir ara fazla yaklaşan birini bayıltırken, bir diğerini de crossbow'la boynundan vurup indirdim. En sonunda odalardan birinde bir mektup, yerde dağılmış iç çamaşırları ve bir anahtar buldum. Lady Boyle'a yazılmış bir aşk mektubuydu bu ve baloda siyah renk giymesini istiyordu sevgilisi (çıkarken yapımcıya sordum, bu renk


Bu düşmanı sessizce kesecekken, köprüdeki muhafızların kolbastı oynayışı ikimizin de dikkatini çekiyor.


Bu arkadaşların kim olduğu hakkında bir bilgi yok. Ama başımıza bela olacaklarını tahmin ediyorum.



"Dikkatli olun efendim! Yukarı kat sayın valimiz tarafından cömertçe hediye edilmiş bir ışık duvarı tarafından korunuyor. Sadece Baron'un en şerefli konukları içinden geçebilir, sizin onlardan biri olduğunuzu pek sanmıyorum" diyor muhafız...


"Görmemiş gibi balığın tam orta yerini kemirmişsin! Öleceksin!"


Şehirde gezerken her yerde ölüm var. Vebalılar ise bambaşka bir bela.


Bir düşmana ateş edin, diğerinin içine girip kendi mermisinin önüne yürütün.

her oynayışınızda değişiyormuş). Mektubu bulur bulmaz, hedefim ekranda işaretlendi. Şansıma, üst kata çıkıyordu.

Lady Boyle yatak odasının önüne kadar geldi ama devam edip büyük bir salona geçti... İçeri girse işim ne kadar kolay olacaktı halbuki! Gerçek dünyada çok az zamanım kalmıştı, ama bu kadının işini bitirmek takıntı haline gelmişti bende. Yatak odasından çıktım, salonla aramda alt kattaki balo salonuna giden bir açıklık vardı. Bir mana iksiri çakıp salonun girişine ışınlandım. Lady Boyle'un hemen arkasından bir hizmetçi gidiyordu, kadını kontrol altına aldım... Hedefimin arkasına geldiğimde vücudundan çıktım ve elimdeki kelebek, hedefimin canını aldı.

Hizmetçilerden biri ağzını tutarak dizleri üstüne çöküyor. Çığlıklar patladı. Ve akabinde alarm! Kabak gibi ortadaydım ve tek bir blink atacak kadar manam kalmıştı. Muhafızlar üst kata koşmaya başladı. Hemen geri döndüm, balo salonunun tepesindeki boşluğa ulaşmalıydım... Fakat birden önümü üç muhafız kesti. *Dishonored* bir *Assassin's Creed* değil kesinlikle, eğer güçlerinizi kullanmazsanız iki kişiyle zorlayarak başedebilirsiniz ama üçüncüsü sizi indirir. Hemen arkalarına son blink'imi attım, üst katın tırabzanlarından zıpladım ve beni aşağılayan muhafızın tepesine elimde kelebeğimle indim. Dönüp aynı hızla kapıdan çıkmayı başardığımda, bize ayrılan sürenin sonuna geldiğimizi duyurdu sunumdaki görevliler.

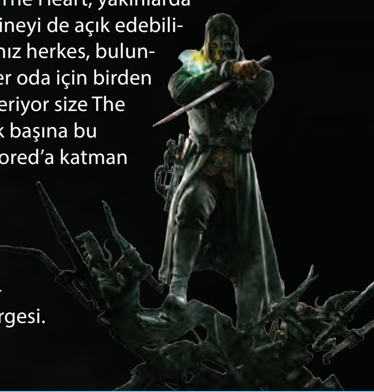
MUHTEŞEM! KESİNLİKLE MUHTEŞEM!
Anlatışımdaki kesintisizliğe kanmayın, aslında oyun zor, yanlış hatırlamıyorsam en az iki defa öldüm bu bir saatte. Tabii demonun oyunun ileri bölümlerinden biri olması ve güçlere tam hakim olamadan bu bölüme dalmaktan da kaynaklanıyor bu. Ancak güçleri size çoğu oyunda olmayan bir serbestlik verdiği için kendinizi çok zor durumlara da sokabiliyorsunuz. Ve *Dishonored* bu nedenle tekrar tekrar oynanabilecek bir oyun: Yapımcısı *Deus Ex*'teki gibi bir serbestliği çok daha yoğun, çok daha atmosferik bir şekilde vermeyi başarmış. Hatta bir suikastçı olmanıza rağmen hiç kimseyi öldürmeden oyunu bitirebiliyorsunuz. Bilenler bilir, ekibin başındaki Harvey Smith'in takıntısı bu.

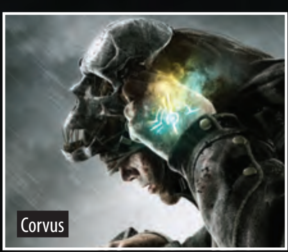
Ağzım açık bir şekilde kalkıyorum *Dishonored*'ın başından, kapının yanında bizi keyifle izleyen yapımcıya koşuyorum: "Abi jeton kaç para... Aman, kaç saat sürüyor *Dishonored*?" diye soruyorum. Dümdüz hikâyeden gidersek 20 saat sürdüğünü öğreniyorum ama amaca ulaşma konusunda bu kadar farklı seçeneği bize sunması, sonuçların yaptıklarımıza göre değişmesi, yan görevler, gizli hazineler ve The Heart varken, bana en az 40 saat bu oyundan çıkamazmışım gibi geliyor.

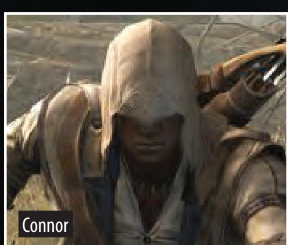
Çok şaşırtıcı ama uzun yıllardır ilk kez beyaz kapüşonlu bir suikastçıdan daha büyük bir hevesle beklediğim bir suikastçı çalıyor kalbimi. *Dishonored*, yılın oyunu tahtına doğru hızla ilerliyor, karşısına çıkanların vay haline. **-SİNAN**

BUNU KULLANMAK YÜREK İSTER

Oyundaki oyuncaklarınız içinde belki de en ilgi çekicisi The Heart. Tek başına bir oyunu taşıyabilecek bir nesne bu, oyunun ileri bölümlerinden birisinde olduğumuz için bunu ne şekilde ele geçirdiğimizi bilmiyoruz! Ancak bu nesnenin özelliği, bulunduğunuz odanın, baktığınız kişinin sırlarını size fısıldaması. Bir hizmetçiye bakarak kalbi sıkıyorsunuz ve bir kadın sesi size fısıldıyor "Aslında hiçbir arkadaşı onu sevmiyor..." Yanında iki tane güzel hatunla mangalda kül bırakmayan bir adama çeviriyorsunuz ve "Bütün zenginliği karısına ait ve hepsini kaybetmek üzere..." diyor. Bulunduğunuz odada gerçekleşmiş bir cinayeti de fısıldayabiliyor The Heart, yakınlarda gizli bir hazineyi de açık edebiliyor. Baktığınız herkes, bulunduğunuz her oda için birden fazla bilgi veriyor size The Heart ve tek başına bu bile Dishonored'a katman katman işlenmiş detayların ne kadar derine gittiğinin göstergesi.




Corvus


Connor


Ajan 47

ÜÇ DÜNYA, ÜÇ SUİKASTÇI

Büyük bir çatışmaya doğru ilerliyoruz: Bu yılın son üç ayında üç suikastçı üç oyunda bizim zamanımızı öldürmek için çarpışıyor olacak. Corvus, Connor ve Ajan 47'den acaba hangisi üstün gelecek?

COMPANY OF HEROES 2

THQ / Relic
2013 1Ç
PC

Şimdi kalkıp sizlere *"6 yaşımdan beri RTS oynarım ekieki"* havası atmayacağım çünkü yok öyle bir şey, yine de Company of Heroes dikkatimden kaçmamış bir oyundur. Bu yüzden Gamescom'daki özel Company of Heroes 2 odasının kurbanlarından olmaya karar verdim. Yapım ekibi oldukça güler yüzlü bir şekilde biz kurbanlarını karşılarken ilk yeniliklerden de bahsetmeyi ihmal etmedi, ama ben onları dinlemiyor, karşımda beni bekleyen iki göreve bakıyordum.



Essence Engine 3.0 ile oyun harika gözüküyor.
Dinamik seste de çok başarılı oyun. Oyun adeta savaş alanına dönüyor.

Rusları yönettiğimiz iki görevin ilki elimiz alışsın, klasik dinamikleri öğrenelim diye oradaydı. Relic CoH 2'de ilk oyunda ne kadar özellik varsa hepsini geliştirmiş, doymamış, yeni şeyler denemiş. Bunların en ilginci de Truesight olmuş. Cümle içerisinde pek etkili durmasa da karşınıza çıktığında oynanışa etkisinin gayet ilginç olduğunu göreceksiniz bu özelliğin. Seçtiğiniz askeri birimin görüş alanı dışındakileri göremediğiniz bu özellik şüphesiz savaş alanında daha stratejik "durmanızı" sağlıyor. Duvarın arkasında tank mı var, hangi askeri birlik var, yoksa askerler çoktan çiftliğe sızmış mı, dur şu koca kafamı şuradan dışarı çıkarayım... dediğim anda alev makineleriyle karşılaştım!



Company of Heroes 2 için hazırlanmış oda, bir II. Dünya Savaşı komuta merkezi gibiydi. Bu abla karşıladı bizi.

Görüş alanı CoH 2'de önemli, kilit noktalara görüş alanı yeten askerler koyarak uzman stratejilerime devam ettim. İlk oyundaki gibi çoğu şey bu oyunda da hasar alıyor ve oynanışa etki ediyor. Ahşap bir bina mı var, atın molotofu, birlik dışarı kaçsın, askerlerle üzerinden geçemediğiniz yapılar mı var; alın tankı devirin geçin... İlk görevle biraz ısınıp güven topladıktan sonra ikinci göreve atladım. Yapımcı "zordur ama" dedi. "He heyt, sen benim kim olduğumu biliyor musun?" diyemedim ya la!

Battle of Moscow adındaki bu ikinci bölüm asıl oyunda kaçıncı görevdir bilemiyorum ama cidden zordu. Önceki bölümün dinamiklerine bu sefer soğuk hava da katılmıştı. Fırtınanın ortasında bir grup asker ve müttefiklerimle beraber işgale engel olacak, yiyorsa da saldırıya geçecektik. Ne var ki karda ilerlemek hem çok zor hem de donmak çok kolay. Birkaç dakika içerisinde bir ateş kaynağı bulamazsanız askerleriniz donarak can veriyor. Engineer ile hemen bir ateş yakıp etrafına dolanmalısınız, ısındıktan sonra asıl üssünüze doğru tekrar yola çıkmalı, o bölgeyi de ısıtmalısınız. Bir yandan da işgale mani olmalısınız. Keskin nişancıları, tanksavarları yerleştirdikten sonra bol bol asker üretmelisiniz, kaynakları iyi yönetmelisiniz. Düşman da soğuktan etkilendiği için iyi bir savunma onları da donduracaktır, ama çakallar binanızı yakarak etrafında şıp diye de ısınmayı akıl ediyorlar (sonra ölüyorlar tabii, nasıl akılsa o). Bir diğer beğendim nokta da buzlanma oldu. Donmuş bir gölden tankları geçirirken çok dikkatli olmanız gerekiyor çünkü eğer ilk seferde buz çatladıysa ikinci sefer batma şansınız çok yüksek. Ağırlık-kırılma oranı müthiş derecede gerçekçi. Bunu düşmana karşı da kullanmanız olası tabii ki. Yolları tıkayıp çıkışı buz üstüne verip daha sonra bombalarınızla buzu kırıp düşman batışını izlemek pek keyifli... desem de bu ikinci görevde yenildim. Dev yenildim :(Kaç kere dedim Sinan'a *"ama ben ne anlarım stratejiden?"* diye! Aduket yok ki bunda! **-VOLKAN**





BEYOND: TWO SOULS

Sony / Quantic Dream
2013
PS3

Omikron, Fahrenheit ve Heavy Rain gibi aşmış senaryolu oyunların hastasıyım. Kendini ve ömrünü kafasındaki dünyalara adamış, idealist bir adamın zihninden çıkabilecek oyunlar hepsi. David Cage'in zihninden. Uzaktan uzağa sevdiğim Cage'le yan yana gelip beş dakika olsa da birebir sohbet edince adamı, mütevaziliğini ve oyunlarına olan bağlılığını sevmemek mümkün değil.

Ben de bu düşüncelerle Beyond'un sunumunda en önde oturmuş, kemerine takılı olan cep telefonu kılıfından David Cage'in ne kadar baba bir adam olduğu sonucunu çıkartmakla meşguldüm ki arkamdaki sıralardan şöyle bir soru geldi:

Gazeteci: Standart bir filmin senaryosunun yüz sayfadan fazla tutabildiğini söylerler. Sizinkiler gibi hikayesi ağır oyunlarda kim bilir kaç yüz sayfalık senaryolar yazılıyordur...
David: Bir film senaryosu ortalama 150 sayfadır, Beyond'un senaryosu ise yaklaşık 2000 sayfa tutuyor. *[Şaşkınlığımızı gizlemeye gerek görmediğimiz fısıldaşmalardan sonra David devam ediyor]* Ama bu 2000 sayfalık senaryo, oyunu kafamda kurguladığım yıllar boyunca yazdıklarım, çizimler, eskizler, hikaye akışlarının elenmiş hali. Senaryo incelmeden önce 3500 - 4000 sayfa civarında oluyor genellikle.
[Bu noktada gözler bayağı büyüyor, 4000 sayfalık bir senaryo mu? Yüzüklerin Efendisi üçlemesinin 1000 sayfa olduğunu düşününce...]
Gazeteci son bir soru daha soruyor: Peki kaç tane yazar çalıştı Beyond ve önceki oyunların senaryoları üstünde?
David: Bir.

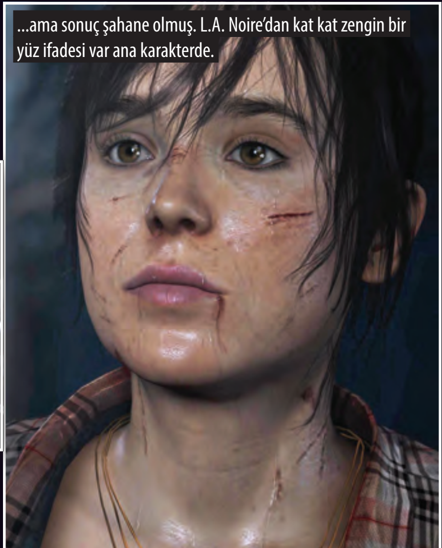
Bu tek kelimelik cevabıyla birlikte David Cage'i kafamda Kojima'nın, Wachowski Kardeşler'in (ilk Matrix için tabii), Christopher Nolan'ın yanındaki ilk boş koltuğa oturtuveriyorum. Yaptığı esere bu kadar bağlı olan, bu kadar çalışkan ve birbirinin tekrarı olan işler yapmaktan kaçınan bir adam, en büyüklerin yanında yer almayı hak ediyor çünkü.

Beyond'a gelirsek, E3'te gösterilen demonun aynısını sunuyor David (adam o kadar mütevazi ki aynı demoyu göstereceğini, bu yüzden eğer isterse daha önce izlemiş olanların salondan çıkabileceğini önceden söylüyor). Ama ben E3'e katılmadığım için pür dikkat izliyorum. Ellen Page'e bu oyundan önce hiç dikkat etmemiştim, ama şahane oynamış kız. Oyundaki tüm sahneler "Performance Capturing" adlı, tüm aktörlerin, gerçeğe yakın bir sahnedeki hareket ve seslerinin aynı anda kaydedilmesiyle oyuna aktarılmış. Yüzlerce farklı sahne ve setin hazırlanması, her birinin tek tek filme alınması gerekmiş bunun için! Ortalama bir filmin çekimi 8 hafta sürerken, Ellen Page bu oyun için 6 ay çalışmış!

Tüm bu özveri ve uğraşının karşılığı oyunda gözüküyor. Ellen'ın canlandırdığı karakter olan Jodie'nin yaralandığı ve etrafının SWAT ekiplerince sarıldığı bir kasabada başlıyor bölüm. Jodie yaralı, bu yüzden ona bağlı olan ve oyunun isminin sebebi olan gizemli "ruh" Aidan'ı yönetiyoruz. Aidan, Jodie'nin belli bir mesafesinde dolaşıp türlü nesnelerle etkileşime girerek Jodie'yi kurtarmak zorunda. Aidan'ın yapabildikleri bir arabanın alarmını çalıştırıp dikkat çekmek gibi ufak etkileşimlerle başlıyor, ama kızdığında çatıdaki sniper'ı ele geçirip özel timi tek tek avlamaktan benzinlikte büyük bir patlama çıkarmaya ve en sonunda uçan bir helikopteri kasabanın üstüne düşürmeye kadar varıyor.

Jodie'nin nasıl yönetildiğini göremedik demoda, Aidan'ı yönetmek ise bulunduğunuz sahnede etkileşime girilecek bir sonraki nesneyi aramak ve onu doğru şekilde manipüle etmekten ibaret. Bu bağlamda Heavy Rain'den biraz daha az etkileşim vardı gösterilen sahnede. Ancak bu kriz ortamı olan bir sahneydi ve yapımcılardan birisine her sahnenin sonucunun aynı şekilde mi geliştiğini sorduğumda "Hayır, bu çok kritik bir sahne olduğu ve Jodie yaralandığı için Aidan'ı yönetiyoruz. Diğer sahnelerde iki karakterden birisini yönetebiliyorsunuz ve sahnelerin sonuçları çok değişiyor" cevabını alıyorum.

Işıklar yanarken, Beyond kafamda yer ediyor. O gelene kadar gidip Ellen Page filmlerini izleyesim geliyor. **-SİNAN**



...ama sonuç şahane olmuş. L.A. Noire'dan kat kat zengin bir yüz ifadesi var ana karakterde.



Adam David Cage değil, sanki en sevdiğim dayım!



Ellen Page yüzünde bu boncuklarla tam 6 ay çalışmış çekimlere...


GIGABYTE™
Insist on Ultra Durable™
Yeni Bilgisayarınız için En İyi Seçim
Yeni Z77 Ultra Durable 5 Anakartlar
ULTRA SOĞUTMA
ULTRA PERFORMANS
Z77X-UP5 TH
Dual Thunderbolt™ Onboard
IR PowIRstage® IR3550
2011 PRODUCT of the YEAR AWARD
60°C DAHA DÜŞÜK*
Ultra Durable 5
Ultra Serin
Ultra Verimli
Ultra Performans
Yüksek Akım Kapasitesi
intel CHIPSET Z77 inside
TAKE CONTROL
Your Motherboard Matters
Anakart Teknolojileri Lideri
www.gigabyte.com.tr
ÇAĞRI MERKEZİ
(212) 356 44 00
arena
TÜRKİYE'NİN TEKNOLOJİ SAĞLAYICISI
www.arena.com.tr
T 212-364 64 64
ENDEKS BİLİŞİM
www.endeksbilisim.com.tr
T 216-523 35 70
www.facebook.com/GigabyteTurkiye
twitter.com/GigabyteTurkiye
gigabyteturkiye.wordpress.com



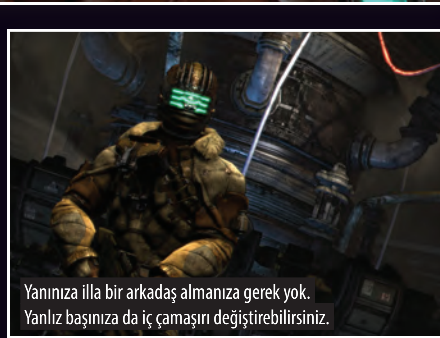
EA / Visceral Games
8 Şubat 2013
PC, PS3, 360



Oyunun ilk dakikalarında karşılaşacağınız çoğu şey sizi şok edecek.



John Carver, Alien filmlerinden çakma bir sert çocuk!



Yanınıza illa bir arkadaş almanıza gerek yok. Yanlız başınıza da iç çamaşırı değiştirebilirsiniz.

DEAD SPACE 3

Nasıl da ilk görüşte nefret ettim senden ve nasıl da tüm düşüncelerimi afiyetle ve büyük bir iştahla yedim tekrar. Anons edildiği ilk günden beri, çoook büyük bir Dead Space hastası olarak, oyunun kimliğini kaybetmesine, tüm karakterini bize yaşattığı yalnızlık hissinden almasına rağmen getirdiği co-op özelliğine, yeni karakterin odunluğuna giriştim durdum. Hele ki E3 gameplay videosunda ağzından "fuck" kelimesini, siper alma özelliğini, elinden mermisi bitmeyen pulse rifle'ı düşürmeyen karakterleri görünce cinler tepeme çıkmıştı. Nihayetinde EA kendinden bekleneni yapıyor ve süper bir fikrimülkü daha tek tipleştiriyordu. Zaten piyasada yeteri kadar patlamalı aksiyon oyunu yok muydu? Bu nasıl bir gafletti?

Tüm bu düşüncelerle EA'in Gamescom standından adımımı attığımda oyunun yapımcılarına sokacağım laflar hazırdı. Hatta Sinan "silah kişiselleştirmesi" modunu denerken ağzımdan çıkanı kulağım duymuyordu. Visceral görevlileriyse bana hâlâ aynı mavalları okuyorlardı: "Oyunu tek başına oynamak çok korkunç olduğundan..." ile başlayıp "Dead Space'i daha çok insan oynasın diye..." şeklinde devam eden cümleler silsilesi beni illet ediyordu. Takriben 15 dakika sonra Gamescom için hazırlanan demonun başına oturduğumda başıma geleceklerde haberim yoktu elbette...

ISAAC VE BİR GARİP EDİTÖR

Eski dost Isaac ile tekrar buluştuğum an, ne yalan söyleyeyim, ona karşı biraz soğuktum. Her bir adımda oyunun kötüye gittiğine dair savlarımı meşrulaştıracak bir kanıt bekliyordum. Fakat Dead Space'in o kendine has ortamına girince oyun beni her dakika daha da içine doğru çekmeye başladı. Oyunun açılışında bir başka maden gemisinin kalıntılarına dalıyorsunuz. Fakat içinde bulunduğunuz gemi birkaç dakika içinde içinden kaçmanız gereken bir ölüm tuzağına dönüşünce, Tau Volantis'in yörüngesinde sessizce kurbanlarını bekleyen enkaz, tek durağınız haline geliyor.

Dead Space 3, Marker'ın ve Necromorph'ların kökenine dair pek çok ipucu içeriyor. Eğer benim gibi hikâyenin daha derinlerine inmek isteyenlerdenseniz, serinin bu üçüncü bölümü daha ilk dakikalarından bize istediğimizi verecek gibi görünüyor. Enkazın içinde sizi bekleyen Necromorph'lar mesela... Daha önce gördüklerimizden oldukça farklılar! Ama sanki çok daha ilkel, dönüşümün çok daha önceki safhalarında gibi bir görüntüleri var. Bakışlarındaki insanlık daha tam kaybolmamış gibi... Onlarla ilk karşılaştığımızda bunları düşündüm ama elbette ki onlar durmuyorlardı. Oyunun sağlam aksiyonu ve güçlü atmosferi yerli yerinde duruyor. Tek korkum aksiyon tarafının oyunun içine düzgün bir şekilde dağıtılıp dağıtılamayacağı... ancak ilk yarım saat hem hikâye anlatımı, hem atmosfer, hem de oynanabilirlik bakımından o kadar güçlüydü ki şüphe falan bırakmadı açıkçası.

PLUG 'N' PLAY

Oyuna bir de silah yaratma özelliği eklemişler ki en "benim" diyen RYO'da bile böylesini göremezsiniz. Her türlü silahı güçlendirebildiğimiz gibi üzerlerine fener, stasis gibi envai çeşit aparatı da takabiliyoruz. Hatta oradakilere "bu kadar detaylı bir silah modifikasyon sistemi oyunun temposunu düşürmez mi?" diye sorduk, "isterseniz yapmayabilirsiniz, tamamen seçiminize bağlı" dediler. Ama bu sistem oyuna öylesi bir taktik derinlik katmış ki herkesin bulaşacağını düşünüyoruz. Ve uzatmayayım... Son olarak, Gamescom demosu itibariyle önceden dediklerimi yemekten son derece memnunum. Geri kusturmasalar bari... **-FARUK**

RAIN

En son *Gravity Rush* ile harikalar yaratan Japan Studio'nun Gamescom'da açıkladığı iki yeni oyunundan biriydi Rain. Japan Studio'nun oyunlarından herhangi birini oynadıysanız üslubunu bilirsiniz. Hissî olarak yoğundur Japan Studio'nun oyunları, gösterişten uzaktır, ufak ama emin adımlarla sizi içine çeker. Rain de farklı değil gibi. Avrupai bir şehirde geçen hikâyede meraklı bakışlarla takip ettiğimiz bir kız çocuğu var. Oyunu ilginç kılan tarafsa çocuğun sadece yağmur altında (silüet olarak) görünür olması. Platform türüne ait olan oyuna melankolik bir hava hakim. Sadece PSN'den sunulacak ve muhtemelen proje tamamlandığında ismi Rain olmayacak. Japan Studio yapıyorsa kesinlikle bir bildiği vardır diyerek kendimizi Rain'in hikayesine bırakmak için can atıyoruz. -VOLKAN

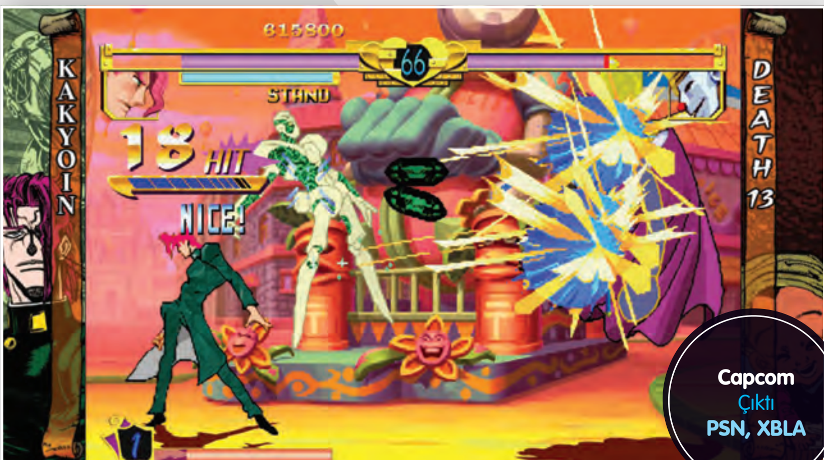


Sadece yağmur altında görünen bir karakteriz Rain'de.

ARMY OF TWO: THE DEVIL'S CARTEL



Yaş biraz ilerleyince otomatik olarak gelen "benim kafam kaldırmıyor artık ya" cümlesi, yeni Army of Two'nun tanıtımında bünyemden fışkırıverdi. Gösterilen co-op oynanış sırasında Meksika'da yaşayan bir tek canlı, kırılmadık bir tek cam, ufalanmadık bir tek kaya kalmadı! Böyle *tatatata* böyle *gümgümgüm*, böyle *fıdıfıdıfıdı* ne gördüm ne duydum ben! Hayır, yaş da ilerlemedi ki... Biliyorum pek açıklayıcı olmadı bunlar ama emin olun hiç gerek yok. Koca oyun bir gürültü ve çatışma yumağı şeklinde geri dönüyor. The 40th Day'in devamı olarak gelen The Devil's Cartel'de bu kez yeni bir ikilimiz var ama dersiniz ki önceki karakterlerin klonu bunlar. Kımıldayan her şeye nişan alıyor ve kaotik ortamlardan sağ kurtulmaya çalışıyoruz. Gürültü harici şeyler de sunarsa belki gözünün yaşına bakarız... **-VOLKAN**



JOJO'S BIZARRE ADVENTURE HD

2000'lerin başında çıkan ve anime tarzıyla dövüş hayranlarını epey bir idare eden *Jojo's Bizarre Adventure*'ı Capcom neden geri döndürdü hiçbir fikrim yok ama siz bu satırları okuduğunuz sırada çıkmış olan oyunu Capcom'un basın özel standında bolca oynadım. İlk halini de bildiğimden kendimi yuvamda hissettim ama şu HD olayı tam olmamış sanki. Oyun hâlâ "yaşlandım ben a yavrum öhö öhö" diye öksürdü suratıma. Hele ki Capcom'un HD Remix'lerde ne kadar başarılı olduğunu düşününce JoJo'nun durumu biraz oldu bittiye gelmiş. Elde avuçta bir tek online karşılaşmalar var işte. Elbette son kararımı bu yazıda vermiyorum ama duygusal bir anlam teşkil etmiyorsa JoJo'yu rahatlıkla es geçebilirsiniz. **-VOLKAN**



STREET FIGHTER X TEKKEN VITA

PS3, Xbox 360, PC derken son olarak PS Vita'ya da gelecek olan *SF X Tekken*, Vita'nın avantajlarını kullanmayı iyi bilmiş. Yoshinori Ono'nun bizzat sunduğu harika gösterimde gördük ki dokunmatik ekranla başlangıç düzeyindeki oyuncular oyunu kolayca kavrayabilecek, ama orta ve iyi düzeydeki oyuncular bu otomatik komboları pek kullanmayacaktır. Onların aklını çelecek şeylerse tüm karakterlerin (55 adet) açık gelecek olması. Cross Platform özelliği, yani PS3 ile Vita arasında online oynanım da bu versiyonla gerçek olmuş olacak. Ne var ki Capcom Gamescom özel trailer'ında "unlocked" ifadesini kullanıp PS3 ve Xbox 360 versiyonlarında 55 karakterin de olduğunu itiraf edip sıvama moduna resmi olarak giriyor. Ono üstadım, sen çok iyisin de çevren biraz kötü be! **-VOLKAN**

COSPLAY DELİLERİ SARMIŞ DÖRT BİR YANIMIZI

Bir gerçek var ki Almanya'daki Nintendo severlerin cosplay'cilerinin sayısı geri kalan cosplay'cilerden fazla! Geçen seneki cosplay ortamını bu sene Gamescom'da göremedik ama yine de çok renkli görüntülere tanık olduk. Yeni açılan etkinlik katına adapte edilen cosplay etkinlikleri sayesinde yarışmalar ve şovlar bir noktada toplandı. Bu katta ayrıca cosplay'cilere özel makyaj yapan stantlar da vardı. Genelde hanım cosplay'ciler her etkinlikte ağırlığını koyar ama Gamescom'da durum sanki biraz eşitti.

Neler gördük diye hafızamızı zorladığımızda konsept olarak en çok League of Legends hayranları ve zombiler oldu diyebiliriz. Zombi eserlerinin ve LoL'un her ortamda şu sıralar baskın olmasının bir yansıması bu doğal olarak. Amatör cosplay'ciler kadar firmaların booth'lar için özel figürleri de dikkatlerden kaçmadı. **-VOLKAN**


Predator ağabeyimiz de pek ciddiydi cosplay sırasında... Yani, umarız cosplay'dir!


Favori LoL cosplay'cim solda gördüğünüz kızımız oldu. Miss Fortune sevmemin de konuyla büyük ilgisi var tabii ki. Mis.


Volkan da aslan cosplay'i yaparak hayranlarıyla fotoğraf çektirdi (kafalar karışık).



Yerinizde olsak o tatlıyı yemezdik. Yerinizde olmadığımız için yedik...


Favori grubumuz olur kendileri. Harika makyaj, aksak yürüyüşler, boş bakışlar, çantadan çıkan göz şeklinde ikram şekerler... Her zombi bu kadar nazik olsa keşke.

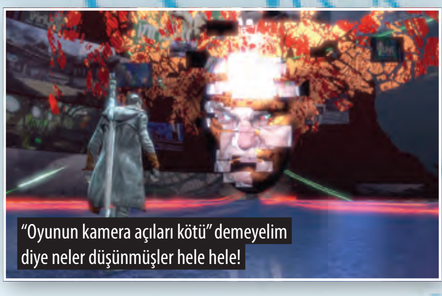


Capcom / Ninja Theory
15 Ocak 2013
PS3, 360

DMC

Gamescom 2012 özel trailer'ını bekliyorduk DmC'den ama bu videoda tanıdık bir yüz beklemiyorduk, sürpriz oldu açıkçası. Dante'nin kardeşi Vergil'le karşılaştık ama az kalsın tanıyamıyorduk. O da neredeyse Dante kadar değişmiş durumda. O garip taranmış saçları gitmiş, daha insansı, oturaklı, güven veren bir Vergil gelmiş yerine. Kendisi iblislere karşı mücadele ediyor ve bizden de yardım istiyor. Eski deli dolu halleri yok, tam tersi biraz iyi gibi de. Yine de Dante ile kimyaları pek tutuyor diyemeyiz, belli ki bela oluk oluk gelecek. Görebildiğimiz kadarıyla pek dövüş sever davranmıyor Vergil. Katanasını kullanmadı ama kullanacağına eminiz. Umarız bir şekilde oynanabiliyordur da.

Capcom'un bir diğer sunumu da oyundaki bir boss dövüşüydü. Bir medya patronuna karşı dövüştüğümüz bu mücadele o kadar absürttü ki inanın anlatması çok güç. Ama oraya gelmeden önce Gamescom'a özel yeni bir arena da görmüş olduk. Bu sefer şehirde değiliz, daha fantastik bir yerde ilerliyoruz. Fantastik, çünkü yerçekimini


"Oyunun kamera açıları kötü" demeyelim diye neler düşünmüşler hele hele!


Bu yeni Dante'ye ısındık mı ne şaka maka?

manipüle edebiliyoruz. Baş aşağı yürüyebiliyor, atlamaları ona göre yapıyoruz filan. Sonundaysa Dante bir "*haberin içine*" giriyor (Raptor News Network) ve boss Bob ile tanışıyor. Bob onun hakkında terörist ithamlarında bulununca da Dante'yi kızdırıyor ve dövüş başlıyor. Bu kadar da saçma bir dövüş olur mu derken kendimizi bir ara güvenlik kamerasında izlerken gördüğümüzü hatırlıyorum. Daha sonra da fırsat bu fırsat deyip E3'te oynatılan bölümü oynuyorum, hangi şu sokakların katlanıp yok olduğu bölüm. Pek eğlenceliymiş. Bu yeni bölümle birlikte harmanlandığında DmC'nin kesinlikle doğru yolda giden bir oyun olduğunu söyleyebilirim. Oyunun her saniyesi önceki *Devil May Cry*'ların DNA'larını taşıyor, bu yüzden safkan *DMC* hayranları hiç endişelenmesin. Ama o kulvarı da biraz farklı tabii. Dövüş modeli çok çeşitli. Hava ve yer komboları arasındaki geçişlerde sınır hayal gücünüz ve el hızınız. Rebellion haricindeki silahlar da çok etkili (özellikle Eryx). Hatırlarsanız *God of War 2*'de onca silah vardı ama yine klasik silahımızı kullanırdık mecbur kalmadıkça, DmC'de emin olun her silahı hep kullanmak isteyeceksiniz. Ufak iblislerle kapışmak eskisi kadar keyif verici. Dante ise görünüm haricinde pek de farklı durmuyor, yine Dante yani. Espriler, laf sokmalar, küfürler gırla. Tek hayal kırıklığımı görsellerde yaşadım. Artık oynadığımız TV'den midir nedir, görseller bol çapaklı ve soluk geldi bana. Hani TV'den bile olsa görsel anlamda bir mucize beklememek lazım oyundan. **-VOLKAN**

METAL GEAR RISING: REVENGEANCE

Hideo Kojima ortalıkta yoktu ama en az onun kadar önemli bir başka isim Gamescom'a gelmişti. Kojima Productions'tan yapımcı Yuji Korekado pek çok basın mensubunun hararetli sorularına maruz kaldı. Video kameramızın gazabına uğradığımızdan sizlere bu röportajı sağlıklı bir şekilde ulaştıramıyoruz belki ama Yuji'nin Metal Gear Rising hakkında söylediklerini burada kısaca toparlayalım.

Öncelikle hep bahsettiğimiz "MGR, MGS evreninden apayrı" lafı çok da doğru değil. Kojima Prod. bir şekilde işin içinde ve ufak çapta da olsa etkisi var. Oyun gizlilik temalı ilerlemese de MGS oyunlarında bulunan ve oyuncuya sık sık aşılanan öğeler bu oyunda da yer edecek. MGR'yi bitirdiğimizde oyuncunun bunu fark edeceğini, hedeflerinin bu olduğunu dile getiriyor Yuji. Buradan anladığımız şey Raiden'ı daha iyi tanıyacağımız ve yeni Raiden'ın az da olsa Kojima ekolüne bağlı olacağı. Projenin ilk Kojima Prod.'ta başlayıp sonradan Platinum'a geçmesinin sebebini ise samimiyetle cevaplıyor Yuji: Oyunda uygulamak istedikleri fikirleri kendilerinin yapmasının çok zor olacağına ve oyunun temeline zarar vereceğine inandıkları için dışarıdan bir firmayla işbirliğine gittiklerini açıklıyor. Tabii ki Yuji oyunun yönetmeni değil ve aktif rolü yok, sadece "bildiği kadarıyla" konuştuğunun altını çiziyor. Bunun yanında ilgiç bir de detay ekliyor. Oyun içinde nelerin kesilip nelerin kesilemediğini soran basın mensubuna, ilk etapta "her şeyin" kesilebilir olarak tasarlandığını ve hatta bunun halledildiğini dile getiriyor. Karpuzlu videoyu hatırlarsanız; muhtemelen o döneme denk düşüyor bu "ilk etap", ama daha sonra bu "her şeyi kesme" stilinin bugünün oyuncularına pek de uygun olmadığına kanaat getiriliyor ve son aşamada "bazı şeyleri" kesilebilir hale getiriyorlar. Uygun olmadığımıza nasıl kanaat getirdiklerini cidden çok merak ediyoruz!

MGS oyunlarındaki çok özel boss dövüşlerini bilirsiniz. MGR'de de bu tip özel bosslar olacak mı soruma karşılık Yuji *"kesinlikle evet"* diyor, *"her birini yenmenin belirli bir yolu olacak"* (MG tarzı yani), *"bu yolların bazıları garip olacak, bazılarıysa çok eğlenceli."* Böylece yüreklere su serpiliyor. Oyunun PC'ye *çıkabileceğini* az buçuk vurgulasa da Vita'ya kesinlikle çıkmayacağını açıkça söylüyor Yuji. PC'ye de çıkacaksa bile tüm konsollara çıktıktan sonra satışların durumuna göre karar verilecekmiş. DLC'ler konusunda henüz resmi bir duyuru olmasa da bazı DLC'ler planladıklarını, ana hikâyenin dışında yan hikâyeler ekleyeceklerini de doğruluyor.

Raiden'ın hikâyesi konusunda yeni bilgi açıklanmadı. Oyun MGS 4'ün sonrasında geçiyor. Raiden PMC için çalışıyor ve özel güvenlikte, askeri güç ve pek çok şeyde uzmanlaşıyor. Eğer Raiden'ın MGS



Her şeyi kesen o kılıçla, rehine durumlarını kazasız belasız atlatmak gerçekten zor.



Fotoğrafta tek başına çıkmak isteyen Karekado, Volkan'ı itekleyerek kadrajdan atmadan az önce.

Video'su DVD'de!

2-4 arasındaki evrimini merak ediyorsanız, büyük olasılıkla MGR'de o evre anlatılmayacak, belki cümle aralarında imalar kullanılarak anlamlı hale getirilecek ama hikâyenin aslı, geçmişte değil MGS 4 sonrası zaman diliminde geçecek. Platinum Games'in yönetmeni dahil tüm ekibin MGS oyunlarını çok iyi bildiğini, hayranı olduklarını, özel bir istek yapmamalarına rağmen oyuna Metal Gear*vari* çılgınlıklar, erotik mesajlar, gizli şeyler eklediklerini de itiraf ediyor Yuji.

Anladığımız o ki Metal Gear Rising: Revengeance emin ellerde. Yakından ilgilenmese de Kojima Prod. bazı kilit noktalarda devreye giriyor ve olası kazalar için önlem alıyor. Platinum Games'in aksiyon oyunlarındaki tecrübesi, Kojima'nın çılgın fikirleriyle buluşunca ortaya cidden yılın aksiyon oyunu çıkabilir, hazırlıklı olmak lazım.

-VOLKAN

Konami / Platinum Games
19 Şubat
PS3, 360



TOMB RAIDER

Square Enix / Crystal Dynamics
5 Mart 2013
PC, PS3, 360

Oyun firmalarının PR'ları genelde pek ilginç olurlar. Anlamsız kuralları vardır ama bu kurallar kimilerine sökmez filan. Tomb Raider oynayacağımız odaya kamerayla girince evi yanmış fakir gibi korkan Square Enix çalışanı kimdi hatırlamıyorum ama "bari bir fotoğraf çekelim?" dediğimizde "ekran gözükmemeli, lütfen" demesi çok komikti. Demo zaten şu güne kadar ekran görüntüleri çıkan yerleri kapsıyordu. Hem kapsamasa ne olacaktı ki, fotoğraftan oyunun hangi gizini gösterebiliriz? Hadi göstermeyi geçtim, zaten amaç "oyna ve anlat" değil mi? Neyse, anlatayım ben en iyisi...


"Lara emin misin? Daha yeni buldun o yayı. Lara, gözünün yağını yiyim! Laraaa!"

Lara ablamız adada dımdızlak kalır ve kontrolü ele alırız. Manzara güzel, grafikler güzel, atmosfer yüzümüze dokunuyor. Lara Croft ise tir tir titriyor. Bir ateş yakıyor ısınıyor. Daha sonra okunu buluyor, geyik vuruyor, ikiye bölüp yiyor, kesici aletleri "işe yarar bu ya" diyip sırtına takıyor, önce arkadaşlarıyla, daha sonra adanın kötüleriyle karşılaşıyor. Kaçıyor, saklanıyor, yakalanıyor, kurtuluyor ve bildiğimiz Lara Croft'a biraz yaklaşıyor... Yaklaşık 40 dakika oynadığımız ilk bölüm sonunda Tomb Raider'ın değiştiğine ikna olduk. Karşımızda cidden de bir kahraman yok artık, kırılgan bir kadın var ama pek inatçı ve pek güçlü. Kurnaz veya çok zeki değil. Saçma hatalar yapıp kendisini ölümcül durumlara düşürmekten geri kalmıyor. Bir diğer sevindirici haberse kontroller. Her Tomb Raider oyunu beni bu konuda uyuz etmeyi başarmıştır, neyseki Crystal Dynamics olayı çözmüş. Haritanın her bölgesinde gidebileceğiniz pek çok yön olsa da çok geniş sayılmaz bu alanlar. Biraz bonus toplamak adına iyi ama lineerliği bozmaya yeterli değil. İlerleyen bölümlerde genişliyorsa bu alanlar ne âlâ. İlk *God of War*'lardan tanıdığımız Cory Barlog bizlere Hit bir Tomb Raider oynatacak gibi ama klasik olur mu, bekleyelim görelim. **-VOLKAN**



Sony / Japan Studio
2013
PS3

Video'su DVD'de!

Sony'nin *Rain* ile *Tearaway*'in yanında duyurduğu bir diğer oyun da Puppeteer oldu. *Rain* gibi Japan Studio'dan gelen oyun elbette çok garip ve çok güzel gözüküyordu. Kutaro adındaki çocuğun bir kuklaya dönüşüp başının Ayı Kral tarafın yenmesi, Kutaro'nun da bu başını bulup geri dönmeye çalışmasını konu alıyor Puppeteer.

Gariplikler konuyla da sınırlı kalmıyor; oynanışı da bir o kadar ilginç ve orijinal. Gücünü Japonların kukla tiyatrosu olan Bunraku'dan alan oyun sahne önünde geçiyor. Bölümler bu sahneden akıp geçiyor. Bazen arka tarafa doğru derinliği olanlar karşısınıza çıkarken bazen de sürekli sağa, sola doğru gidebildiğiniz bölümleri aşmanız gerekiyor. Pek çok katmadandan oluşan bölümlerin bir tiyatro sahnesi gibi art arda karşınıza çıkması inanın harika gözüküyor. Oynanış aslında klasik platform oyunlarından farklı değil. Hopla, zıpla, tutun, it, vur, parçala, kes... şeklinde süregeliyor ama gariplik Kutaro'nun "kafa" bulmasıyla kendisini ortaya çıkarıyor. Her yeni bir kafa yeni bir can, yeni bir yetenek demek. Gördüğümüz çoğu bölümü geçebilmeniz için spesifik bir yeteneğiniz olması gerekiyor ve bu yetenekler arasındaki geçişleri de kafalarınızı biriktirerek yapabiliyorsunuz. Olur da vurulursanız o andaki kafanız yere düşüyor. Üç saniye içerisinde gidip alırsanız tekrar kullanabiliyorsunuz ama yetişemezseniz üzgünüz. Eğer bölüm bitmeden tüm canlarınızı kaybederseniz, klasik bir platform oyununda olduğu gibi bölümün en başına gidiyor, yeniden başlıyorsunuz.

2013'ün belli olmayan bir döneminde sadece PS3 için gelecek olan oyun hem konsepti hem de görselleriyle gönlümüzü şimdiden kazandı. Şu makası alıp etrafı kesmek için sabırsızlanıyoruz! **-VOLKAN**


Her bulduğu yuvarlak nesneyi kafa olarak kullanabilen bir ana karakterimiz var.



STAR WARS 1313™

LucasArts
Çıkış tarihi belli değil
PC, PS3, 360

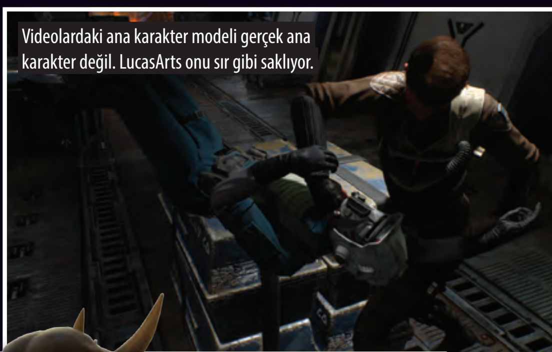
Artık LucasArts baş yapımcılarından Craig Derrick'in "yetişkin temalı" sözünü kullanmayı çok sevdiğine eminim, çünkü Star Wars 1313'ün bahsi her geçtiğinde beraberinde bu sözü de duyuyoruz. "İyi de Derrick, göster o zaman da görelim nasıl yetişkin teması bakalım bu" diye düşündüğüm sırada demo odasının karanlığında başlayan canlı demo ile neye uğradığımı şaşıyorum.

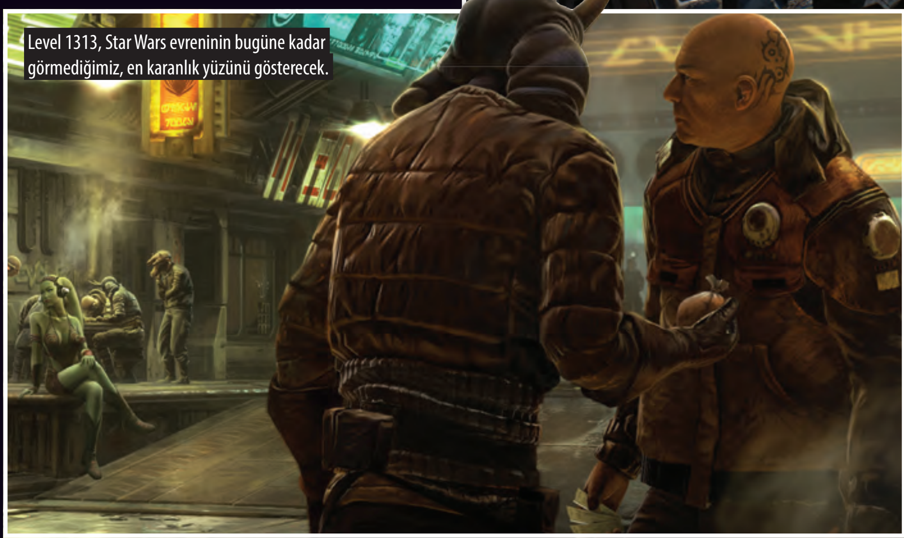
Yahu bunlar nasıl grafik? Sanırım demoyu izleyen herkesin aklına gelen ilk şey bunun önceden hazırlanmış görüntüler olduğuydu (daha önceki demolarda da bu önemli bir spekülasyon konusuydu). Tabii LucasArts da bu tepkiyi beklediğinden olsa gerek demonun gerçek zamanlı olduğunu kanıtlamak üzere bu sefer ekranın köşesine framerate'i yapıştırıvermiş! Framerate demo boyunca 30'un altına düşmedi ama bunda oyunu oynattıkları canavar PC'nin büyük etkisi olsa gerek. Normal bilgisayarlarımızda bu kaliteye yaklaşabileceğimizi pek sanmasam da kapıyı açık bırakmam lazım, eğer oyun böyle görünecekse oynarken ağzımızdan damlayan salyaları silmek için yanımızda sürekli olarak mendil bulundurmamız gerekecek. İzleyici gözüyle şu kadarını söylemeliyim; yakın çekim araçlardaki çizikler, aşınmalar falan o kadar gerçekçi ki gözüm bir yandan köşedeki framerate değerinde olsa da bunların gerçek zamanlı olduğuna inanmakta zorlandım.

Derrick bundan sonra zaten bildiğimiz şeyleri tekrarlamaya başladı. Galaksinin en tehlikeli bölgesi olan Level 1313'te bir ödül avcısını oynayacakmışız ve oyun basitçe üç şey ile alakalıymış: oyuncular için ödül avcılığı ve tehlikeli bir dünyada hayatta kalmak, kendileri için ise oynanabilir bir sinematik deneyim sunmak. Yani LucasArts yıllardır oyun oynarken aklımızın bir kenarında beliren o isteğe yanıt vermeyi planlıyor. Kaç oyunda araya giren sinematik sahneleri izlerken kontrolü elimize almayı, farklı bir şeyler yapıp sonucunu görmek istemedik ki? İşte LucasArts bize bu sahnelere gerçek zamanlı olarak müdahale etme şansı verecek.

Derrick bir yandan konuşurken bir yandan da gelen soruları sanki duyuyormuşçasına cevaplamaya devam etti. Oyunda Jedi görmeyi umuyorsanız hayal kırıklığına uğrayacaksınız, çünkü "güç yanınızda olmayacak". Süper güçler yerine tonlarca silah, alet edavat ve yeteneklerimizi kullanarak hayatta kalmaya çalışacağız. Bir de ortam o kadar tehlikeliymiş ki yanlış bir adım attığımız anda ölecekmişiz, bu tür zorluk iddialarını çok duyduğum için şimdilik gülüp geçiyorum ama ne olacağı belli olmaz.

Oyun henüz geliştirme aşamasının ilk evrelerinde olduğu için çıkış tarihi ile ilgili herhangi bir bilgi verilmiyor, ama işin başında bu kadar ilerleme kaydettiklerine şahit olduktan sonra sonucunu görmek için sabırsızlanıyorum. **-HAKAN**


Videolardaki ana karakter modeli gerçek ana karakter değil. LucasArts onu sır gibi saklıyor.


Level 1313, Star Wars evreninin bugüne kadar görmediğimiz, en karanlık yüzünü gösterecek.

XCOM ENEMY UNKNOWN



Ne yalan söyleyeyim, korka korka girdim XCOM'un gösterimine. Bu serinin benim hayatımdaki izi o kadar büyüktü ki... İlk oyundaki stratejik derinliği, tek bir askeri kaybetmenin bile verdiği yürek acısını, yapay zekânın saatlerce süren turn'lerini bekleyişimi nasıl unutabilirdim. Bugün bu mesleği yapıyor olmamın sebebi de yine XCOM'dur.

1990'larda XCOM'u es geçmiş olanlardansanız bilin ki bu tam anlamıyla bir strateji oyunudur. "Tam anlamıyla" dememin sebebi, hem büyük dünya haritasında neredeki uzaylı saldırılarına müdahale edeceğinize kadar büyük çaptaki, hem de çatışma sırasında her bir askerin hangi adımı atacağına kadar detaylı kararları sizin veriyor olmanız. Haliyle "konsolize" edilmiş bir XCOM'la aramın nasıl olacağından epey korkuyordum.

Gösterimden çıktığımda o korkudan eser kalmamıştı.

XCOM'u Firaxis yapıyor, yani oyun çok sağlam ellerde. Stratejik derinliğini test edecek kadar uzun süre oynayamadık fuarda, ama Firaxis işin başında olduğundan o konuda şüphem yok. Sıra tabanlı strateji oyunlarının günümüzde eski popülerliğini koruyamadığını bile bile bu oyunu canlandırıp, bir de üstüne bu türe yabancı olan konsol oyuncularına da hitap edecek hale getirebilme çabası meyvelerini vermiş: Oyunda bir STS'de bugüne kadar görmediğimiz düzeyde bir sinematiklik var.

2K Games / Firaxis
9 Ekim
PC, PS3, 360

Şöyle bir sahneyle başladı mesela benim oyunum: Almanya'nın Berlin kentine uzaylılar iniş yapmış durumda ve burayı araştırmaya dört XCOM askeriyle gönderiliyorum. Burası aslında bir eğitim bölümü. Ortalık tam bir savaş alanı; asker ve polislerin cesetleri, devrilmiş araçlar... Askerler indirme gemisinden çıkar çıkmaz bana siper almanın inceliklerini öğretiyor komutanım. Hangi askerin ne kadar hareket edebileceği çok rahat anlaşılıyor. Ve sinematik yapı, hareket ederken bile kendini gösteriyor: Bir siperden diğerine koşarken kamera askerinizi yakın çekime alıyor.

Etrafta bir gariplik var: Bazı askerlerin vücutlarının üst kısmı tamamen açılmış durumda. Bu korkunç manzara, müzikle ve efektlerle birleşince bir strateijden beklemeyeceğiniz kadar gergin bir atmosfere yol açıyor. Birden, telsizden hışırtılı bir ses geliyor: "Hilfe..." ("yardım edin"). Karşımızdaki binadan geliyor ses, araştırmak için askerleri binaya gönderiyorum. Bir tanesi camı kırıp içeriye dalıyor, diğeriyse kapıyı tekmeleyip dalıyor.

İçeride, ayakta dikilen bir Alman askeri var. Yüzüyse karanlıkta kaldığından gözükmüyor. Tekrar inliyor, bu kez telsize değil, doğrudan bize: "Hilfeeee..." Elinde bir el bombası taşıyor. Yavaş yavaş bir askerimi yaklaştırıyorum. Ara video giriyor ve askerin yüzü ışığa çıkıyor. Gözleri bomboş, hareketleri bir garip... Birden, kafasının arkasından çıkan mor bir enerji hüzmesini fark ediyoruz. Bu ışının diğer ucunda, komplo teorisyenlerinin "Griler" adını verdiği uzaylı türünden biri var. Fark edildiğini anlıyor ve el bombasını bırakıyor.

Hem Alman, hem de gönderdiğim asker patlamanın etkisiyle ölüyor.

Savaş başlıyor, yukarıdaki uzaylı üzerime ateş açıyor ve sıra bana geçiyor. Benim ateşimle o uzaylı ölüyor ama aşağıda, bizimle birlikte iki uzaylı daha var. Sıra onlara geldiğinde bir askerimi daha indiriyorlar. Şimdi iki kişiyiz. Bir askerimi, uzaylıyı yandan görecek şekilde hareket ettiriyorum ve bam! İkiye bir. Diğer askerimi siperde bırakıyorum ama bunun bir hata olduğunu, ayağımın dibine atılan bir bombayla anlıyorum. Geriye kalan tek askerimle, nerede olduğunu bilemediğim uzaylıdan korunmak için, kalorifer kazanının dibine çöküyorum...

Bu anlattığım sahne, sadece oyunun tutorial bölümüydü. Hemen her hareketiniz sinematik bir açıyla gösteriliyor, buna rağmen de oyun taktikselliğini koruyordu. Dediğim gibi, oyunun sonsuz stratejik yapısını deneyecek kadar uzun bir seans değildi bu, ama verdiği his, yaşattığı stres oyunla ilgili şüphelerimin çoğunu alıp götürdü. XCOM, çok yakın zamanda PC'mde yerini alacaksın! **-SİNAN**



Bizim "Gri" olarak bildiğimiz Sectoid'ler oyundaki ilk düşmanlar. Psişik yetenekleriyle hiç de yabana atılacak gibi değiller.



Multiplayer modu yerine tek kişilik modunu denedim, ama onu da oynayanlar memnun gibiydi.

THE WALKING DEAD: VIDEO GAME



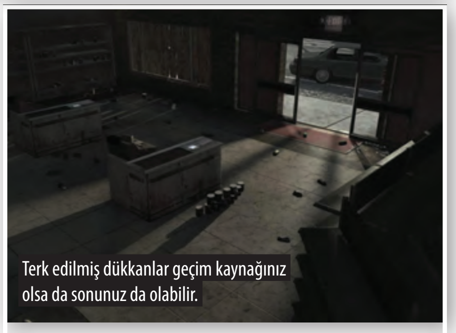
Daryl Dixon'ın ana karakter olarak seçilmesi müthiş doğru olmuş.

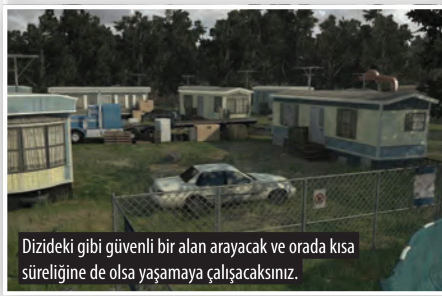
Adventure oyunlarıyla ilgisi olmayan, AMC'nin TV dizisi Walking Dead ile omuz omuza giden bu oyunu Gamescom'da kazdıkça altından değerli madenler çıktı diyebiliriz. Çok da örneği olmayan survival FPS türüne iddialı hazırlanan oyun çizgi-romanı es geçip hikâyesinin kökenini diziden alıyor. Yapımcı ekip dizi ekibinden Walking Dead Bible'ını alıp her şeyi kurallarına göre örmüş.

Hikâye olarak izlediğimiz bir sezonun oyun halini değil de Dixon kardeşlerin bilmediğimiz geçmişine gideceğiz bu sefer. Virüsün henüz yeni yeni halk arasında görülmeye başlandığı, panik havasının oluştuğu, Rick'in komada yattığı zaman diliminde Daryl ve Merle kardeşler nerede, ne yapıyorlardı; işte bu dönemi göreceğiz. Özellikle Daryl'daki karakter değişiminin asıl yüzünün gösterileceği söyleniyor. Terminal Reality hikâyeye oldukça önem verdiklerini, WD hayranlarının üslup açısından da hayal kırıklığına uğramayacağını dile getiriyor.

Basına özel yapılan gösterimde maalesef bir oynanış videosu göremedik ama pek çok bilgi edindik. Infernal Engine üzerine geliştirilen oyun 2013'ün henüz belli olmayan bir döneminde çıkacak ve survival türüne FPS'den daha çok eğilecek. Ateşli ve kesici silahlarınız tabii ki olacak ama özellikle cephaneniz çok sınırlı olacak. Eğer son şansınız değilse silaha sarılmamanızı öneriyor yapımcılar çünkü ortaya çıkacak ses etrafınıza daha fazla zombi çekecek. Bu da daha fazla cephaneye ihtiyacınız olacağı anlamına geliyor ki rüyanızda görürsünüz! Ekran görüntülerinden anladığımız kadarıyla üç-dört zombi bile yeterince tehlike arz ediyor hayatınız açısından, daha fazlasıyla uğraşmaksa tahmin ettiğinizden daha zor olacak, emin olun. Kurşununuz yoksa da bıçak, balta vb. silahlar emrinize amade. Yakın mesafeden bitirici hareketleriniz bulunacak. Beyne odaklı bu hareketler görsel olarak da pek vahşi. Zombilerin tiplemeleri ve üzerinize çullanmaları karşısında bu vahşiliği kafaya pek de takacağınızı düşünmüyoruz.

Oyundaki tek engel zombiler olmayacak. Diziden de bildiğimiz gibi yemek, içmek, barınmak, ulaşım gibi temel ihtiyaçların da giderilmesi gerekiyor. Bir örnekle anlatmak gerekirse diyelim ki çevre kasabaya gidip bir ilaç malzemesi almanız gerekiyor. Aradaki mesafeye göre bir aracınız olmalı. Aracın özelliklerine göre de yanınıza alacağınız karakterlerin sınırı belli olmuş oluyor. Az kişi giderseniz ufak bir araçla daha hızlı gider gelirsiniz ama kalabalık zombi grupları karşısında işiniz zor. Kalabalık giderseniz daha büyük bir araca ihtiyacınız olacak; yavaş gidecek ama hayatta kalma şansınız daha fazla olacak. Ekibinizde iyi silah kullanan birilerinin olması kulağa iyi gelse de, eğer sağlık paketi arıyorsanız sağlık ekibinden birilerinin olması daha akıllıca olacak, ama bu sefer de onu koruması size düşecek. Aracınızın benzin ihtiyacını da hesaba katınca işiniz hiç kolay değil yani. Okul çıkışı bebe dövmeye gider gibi zombilerin karşısına çıkmayacağınız bir gerçek bu WD oyununda; her öğenin birbirini öyle veya böyle bir şekilde etkilemesi gerilimi süreki üst seviyede tutmaya yarayacağı düşünülüyor. Biz de şu anlık buna inanıyoruz. Hele bir oynanış videosunu görelim de... **-VOLKAN**


Terk edilmiş dükkanlar geçim kaynağınız olsa da sonunuz da olabilir.


Dizideki gibi güvenli bir alan arayacak ve orada kısa süreliğine de olsa yaşamaya çalışacaksınız.

SİLAHINA PELUŞ İSTER MİSİN DOSTUM?

Böyle, birden peydahlanan trendler olur ya oyun dünyasında, anlam veremezsiniz. Geçtiğimiz E3'ün modası ok ve yay idi. Ondan önceki iki sene "oyunlarda at" idi. Bu fuarda da anlamsız bir şekilde "kendi silahını kendin yap" modası hakimdi. Hadi *Warfighter*, *Black Ops 2* gibi oyunları anladık. *Hitman* de bir yere kadar. Ama *Dead Space 3* gibi bir oyunda da silahınızı en ufak cıvatasına kadar kendinizin yaptığı bir sistemin olmasına pek bir anlam veremedik (her ne kadar oyunun yapımcısı, bunun tamamen opsiyonel bir uğraş olduğunu söylese de).

Bizim merak ettiğimiz, bu trendlerin uzun yıllardır tasarım ve yapım aşamasında olan oyunlarda aynı anda nasıl ortaya çıkabildiği. Tüm silahlı oyunlarda silah özelleştirme opsiyonunun birden peydahlanmasının ne gibi bir açıklaması olabilir? Teknoloji casusluğu mu? Kuantum fiziği mi? Yoksa hep birbirinin aynısı ve devam oyunları üretmeye adanmış yaratıcı zihinlerin benzer sıkıntılardan muzdarip olması mı?

Bana sonuncusu gibi geliyor...


Eğer isterseniz, bu silah üretim masasında saatlerinizi geçirebilirsiniz. Bu sırada arkanızdan yaratık da geliyorsa, şahane olur!

GAMESCOM'UN RETRO KÖŞESİ

BURASI BENİM YUVAMMIŞ MEĞER!

Geçen sene ilk kez katıldığım Gamescom fuarının en beğendiğim köşesi elbette retro köşesi olmuştu (şaşıran?). Bu sene de büyük holleri dolaştıktan sonra retro köşesine uğramadan geçecek değildim. Ozan'la el ele verip (yanlış anlamayın!) düştük retro yollarına. Bu sefer farklı bir holün farklı bir köşesinde daha büyük bir alana yaymışlar retro ruhunu. Geçen seneden de biraz farklıydı. Yeni konsollar (yeni dediysek 150 yıllık filan), yeni arşivlik oyunlar, nadir bulunan oyun kutuları, aksesuarlar filan derken benim için cennete dönüştü bu köşe.

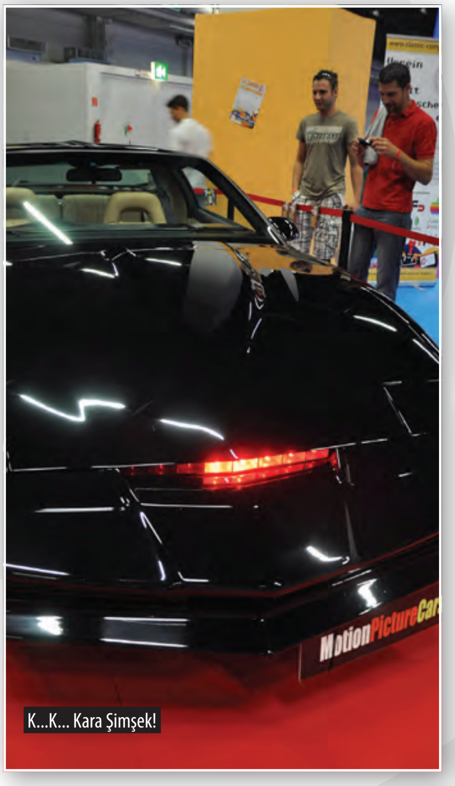
Konsol dediysek de sadece NES, Mega Drive filan yoktu tabii ki mekanda. İlk Amiga'dan C64'e kadar pek çok kült cihazla da hasret giderdik. Kimileri çatır çatır kod yazıyordu (hava sıcaktı biraz, güneş geçmiş de olabilir başlarına) kimileri de klasikleşmiş C64 oyunlarını oynuyordu (Commodore 128 bile vardı). Herkes çok mutluydu. PlayStation 4 açıklansa bu kadar olamazdı...

Ben daha çok ev konsolları bölümlerine yoğunlaştım. Pek çoğunu ancak videolarında gördüğüm için orasını burasını elledim, kokladım, böğrüme bastım. Atari köşesini görünce bir müddet ağladım ama iradeli bir insan olarak oyunlara dalmadım. Fakat sonra bir de Neo-Geo'nun konsolunu gördüm... Orada kayış kopmuş. The King of Fighters 94 bağlamışlar makineye, gelen giden iki el atıyor. Atladım armut koltuğa ve bir müddet beni oradan kaldıramadılar. Yalnız arkadaş o zamanlar ne loading süresi varmış yahu! Zamanımın yarısını loading'e bakarak geçirmiş olabilirim! Konsolun gamepad'i de bir yavşamış, bir yavşamış ki sormayın. Sanırsınız ki 15 dakika önce oynamaya başladım KOF'u. Pek rezildim :(

Ev konsolları kadar el konsolları da hazırkıta beni bekliyordu. Game & Watch görmek iyiydi ama camlı raflara kilitlemelerini sevmedim. Yağlı parmaklarımla oynamam lazımdı hepsini! Ayrıca eskiden saatçi dükkanlarımızda da bolca yer alan *sağa-sola hareket eden kaleci* el konsollarından da bir düzine vardı. Bir ara hırsızlık yapıp sınır dışı edileceğim diye çok korktum. Hadi konsollar neyse de Kara Şimşek'ten K.I.T.T. bile vardı yahu! Meşhur kırmızı ışığına bakıp transa geçtik, ama konuşmuyordu :(

270 binden fazla katılımın olduğu bir fuarda retro köşesinin ziyaretçi profili de katılımcı durumu da pek memnun ediciydi. 18 yaşında, meraklı meraklı bakınanlar da vardı, 55'inde işin uzmanı olan abiler de. Sağlam bir oyun kültürünün eskiden başladığını görmek çok güzel bir histi. Seneye kült oyunların yapımcılarını filan getirdiler mi, bu iş tamamdır! **-VOLKAN**


Bir dünya Game & Watch! Bunlardan bir tanesine sahip olmak için neler vermezdim 30 yıl önce!



K...K... Kara Şimşek!


Nintendo'nun ölü doğan Virtual Boy'u... 20 sene önce sanal gerçeklik sağlıyordu.


İşte hiç kırılmayan Aztec joystick efsanesi!


SEGA Genesis efsanesi... Türkiye'de kaç kişide var hâlâ acaba?


Vay Amiga 500'üm benim be! Ama ne oynuyor bu eleman, çıkartamadım... Pipemania mı acaba?



STARCRAFT II: HEART OF THE SWARM

Activision / Blizzard
2012
PC

Önceden söylemekte yarar var, Heart of the Swarm bitmek üzere. Blizzard geleneksel oyun cilalama ve test etme festivallerini Kaliforniya'daki güzel ofislerinde tüm hızıyla sürdürürken açıkçası Gamescom'da StarCraft'la ilgili pek bir şey göreceğimizi sanmıyorduk. Ama StarCraft II'nin oyun dengesi sorumlusu David Kim ve oyunun yapımcılarından Kaeo Milker'ı karşımızda görünce sormadan edemeyeceklerimiz vardı, fırsatı kaçırmadık.

StarCraft II: Heart of the Swarm yapılmaya devam ederken, Wings of Liberty'ye geçtiğimiz haftalarda gelen 1.5 yamasıyla birlikte yaşanan değişikliklerle artık Arcade (ya da eski ismiyle Custom Games) oyunda hatırı sayılır bir yere sahip oldu. Artık oyun modları tek kişilik veya çok oyunculu olarak ayrılmak yerine, StarCraft ve Arcade olarak ayrılıyor. Eğer StarCraft hikâyesini oynamak veya StarCraft liglerinde maç yapmak istiyorsanız StarCraft tarafına sizi alıyoruz. Arcade modu da, Tower Defense veya DotA tarzı diğer özel StarCraft modları ve haritalarını oynamak için yeni seçenekler sunuyor. Eski hantal yapısından kurtulan Arcade paneli, artık modlar hakkında daha fazla bilgi sunuyor ve yeni modları keşfetmeniz için yeni yöntemler sunuyor. Bu sistemin neden Wings of Liberty'ye yetişmediğini sormak istediğimizde Kaeo bize, StarCraft II'yi bekleyen oyuncuları daha fazla bekletmemek için bazen zor seçimler yapmak zorunda kaldıklarından bahsediyor: *"Eğer oyunun genel hatlarıyla bittiğinden emin olduysak, bazı yarım kalmış parçaları sonraya saklamak durumunda kalabiliyoruz."* Heart of the Swarm'la birlikte daha da geliştirilecek Arcade modu, Wings of Liberty'ye oranla büyük değişikliklere uğrayan harita editörünün de yardımıyla kısa zaman içerisinde yepyeni oyun modlarını bünyesinde barınacağını umuyor Kaeo Milker.

David Kim'e dikkatlerimizi çevirdiğimizde oyun dengesi konusunda attıkları adımları sıralarken, öncelikle yapmak istedikleri mevcut birimlerin kullanılabilirliğini artırmaya çalıştıklarını ve War Hellion geliştirmesinin de buradan çıktığını bize anlatıyor. "Özellikle Hellion'ların oyunun başındaki ciddi avantajlarını oyun sonunda koruyamadıklarını gördüğümüzden böyle bir yola başvurduk." diyor. David Kim aynı şeyin Ultralisk'e eklenen Charge özelliğiyle de desteklendiğini söylüyor bize.

Bir Protoss oyuncusu olarak duramıyorum ve Protoss hava birimlerinin durumunu soruyorum David Kim'e. Özellikle Carrier'ın oyundan çıkarılmasına çok üzülmüş birisi olarak neden aynı tekniğin bu birime de uygulanmadığını sorduğumuzda, Carrier'ın mekanik olarak daha ileriye gidemeyeceğini düşündüklerinden yerine daha güçlü bir birim yaratma fikri geldiğinde Tempest gemisinin ortaya çıktığını belirtiyor bize. Tempest, StarCraft maçlarındaki en uzun menzile sahip araç olarak Protoss için oyundaki en etkili hava araçlarından birine dönüşüyor. Merak ettiğimiz bir diğer konu ise, bunca değişikliğin denge konusunda öngörülememiş bazı sorunlara yol açtığında, bunun eSpor turnuvalarını nasıl etkileyeceği oldu ki, David Kim bu konuda turnuvaların her zaman Wings of Liberty'yi Heart of the Swarm'a tercih edebileceklerini sözlerine ekledi ve ayrıca bu seçeneğin sadece turnuvalar için değil, bizim için de geçerli olduğunu söyledi. Her ne kadar mevcut ligler Heart of the Swarm olacak olsa da, oynayacağınız özel oyunlarda sadece Wings of Liberty birimleriyle oynamayı tercih edebileceksiniz.

Heart of the Swarm muhtemelen Mists of Pandaria'nın 25 Eylül'deki çıkışının ardından beta testine girecek ve ondan sonra da kısa sürede elimizde olacak. **-HAKAN**





CALL OF DUTY: BLACK OPS 2



İtiraf etmek gerekirse Black Ops 2 sunumuna girmeden önce Sinan'a "Acaba ben girmesem olur mu?," diye sormayı planlıyordum. Eminim ki bu satırı okuyanların önemli bir miktarı Call of Duty oyunlarına karşı bu tür duygular besliyordur. Hatta bazılarınız "Acaba ben okumasam olur mu?," diye düşünüyordur olabilir şu aşamada, ama dur sevgili okur! Bir şeyler anlatacağım sana.

Call of Duty'nin yaratıcıları Jason West ve Vince Zampella kendi kurdukları şirketleri Infinity Ward'dan kovulduktan sonra, Activision bu dönem içerisindeki yasal süreçlerden yararlanarak aceleyle art arda Call of Duty oyunları çıkartmaya devam etti. Bu yüzden *Modern Warfare 3* birçok açıdan seriye dişe dokunur yeni bir şeyler katmaya vakit bulamamıştı. Şu anda bu oyunlardan sonra ortaya çıkan önyargıyla hayatlarımıza devam ediyoruz ancak şimdi belli ki durumlar değişiyor.

Call of Duty'nin en çok topalladığı noktalardan biri, yüksek sayıdaki oyuncusuna rağmen hâlâ rekabetçi bir ortam sunamamasıydı. Treyarch bu sorunu artık göz ardı edemeyeceklerinin farkında. Bu yüzden Black Ops 2 size yeteneğinize göre yerleştirileceğiniz ligler sunuyor. Bu sistem gayet basit çalışıyor: Oyundaki ilk multiplayer maçlarınız yerleştirme amaçlı olarak oyun tarafından izleniyor olacak ve maçlar bitince, sizin seviyenizdeki oyuncularla oyunu oynamaya başlayacaksınız (*StarCraft II* oyuncularına bu sistem çok tanıdık gelecektir).

Sürekli ortalıkta düşman aramak yerine maçı kazanmak için koşturmayı seven bir görev adamıysanız Black Ops 2 bu konuda arkanızda. Artık alt ettiğiniz adamlardan aldığınız Kill Streak'ler yok, aldığınız puanlarla çalışacak olan Score Streak'lerle oyun sizi yaptıklarınızla takımınıza faydalı oldukça ödüllendirecek.

Sınıf yaratma, diğer Call of Duty oyunlardan farklı olarak size daha fazla seçenek sunacak. İkincil silah taşımak istemiyor musunuz? Peki! 4 tane perk mi seçmek istiyorsunuz? Neden olmasın! Artık bir sınıf yarattığınızda size harcamanız için 10 puan veriliyor. Eklediğiniz her bir eşya için 1 puan kullanarak sınıf yaratıyorsunuz. Diyelim ki, ikincil silah kullanmayı sevmiyorsunuz bu yüzden ikincil silahı ekipmanınızdan çıkartıp bir puan kazanıyorsunuz. Bu puanı nereye isterseniz harcamakta serbestsiniz.

Durumu ilginçleştiren bir başka konu da sınıfınıza ekleyebileceğiniz "Wildcard" sistemi. Bu deli dolu kartlar size kuralları kırmanıza yardımcı oluyor. İsterseniz üç yerine iki (veya dört) perk alın, isterseniz silahınıza üç ek parça takın, artık her şey serbest. Perk'ler de ciddi bir gözden geçirmeyle karşı karşıya. Artık hiçbir perk silahlara etki etmiyor, onun yerine artık karakterinizi geliştiriyorsunuz ve artık hiçbir perk'ün Pro versiyonu bulunmamakta. Treyarch bu yeni sınıf mekaniğiyle oyuncuların çok daha farklı şekillerde oyundan zevk almalarını umuyor.

Bütün bunların dışında oyuna eklenecek maç yayınlama ve maç izleme eklentileri de eSpor konusunda Call of Duty'nin altyapı eksikliklerini giderecek olan Black Ops 2, yıllardır yerinde sayan Call of Duty oyunlarına yeni bir soluk getirebilirmiş gibi duruyor. Ancak oyuncuların yeni bir Call of Duty oyununa enerjileri kaldı mı, onu oyun çıkınca göreceğiz. **-HAKAN**


Menendez'in modellemesi şahane.


Bu yere kurulabilir kalkan sayesinde nice köşeler korunacak.


O gün hava çok sıcaktı ve tek bir vantilatör iş görmüyordu...







UBISOFT'TAN DÖRT MARKAYA DÖRT FREE2PLAY

Freemium modeli oyunların geleceği olarak gösterilirken Ubisoft'tan böyle bir hamlenin gelmiş olması şaşırtıcı değil. Gamescom'da dört büyük Ubisoft markası free2play çatısı altına geçerek hem kitlesini hem de kâr oranlarını artırma peşinde. Fransız ofisinden geliştiricilerin de katıldığı konferansın konukları *Anno Online, Silent Hunter Online, Might & Magic Heroes Online* ve *Ghost Recon Online* oldu.

Bu oyunlar içinde en çok *Anno Online* dikkat çekiyor. Tarayıcı tabanlı oyunlara göre oldukça güzel grafiklere sahip bu oyunda 200'den fazla yapı bulunuyor. Bize sunulan dönemde birkaç adayı görsek de bunun gibi daha pek çok ada olduğunun ve her birinde konseptin değiştiği vurgulandı. Klasik bir şekilde ihtiyaçlara göre özel yapılar yapıp ilerlenen oyunda loncalar ve sohbet gibi sosyal aktiviteler de bulunuyor. Dom'un birebir kopyasını oyunda görünce "daha neler vardır kim bilir" deyip soluğu *Silent Hunter Online*'da aldık. Free2play oyunlar arasında ilk kez bir denizaltı oyunu görmüş olduk böylece. Başarılı bir arayüz karşılıyor oyunda bizi. Radarlar, dürbünler, birtakım tuşlar (anlamıyorum işte n'apayım!) ve altı kişiden oluşan mürettebatımız bizi pek heyecanlı deniz savaşlarına sokmaya yetiyor. Dilersek co-op da oynanabiliyor oyun. Para kısmıysa gemi modifikasyonunda ortaya çıkıyor. Oyunda ilerledikçe daha iyi parçalar karşımıza çıkacak, puanlarla veya parasını bastırıp alacağız.

Ghost Recon Online'ı zaten birçok kez dile getirmiştik, pek bir olayı yok ama *Might & Magic Heroes Online* bize pek dolu dolu gözükmedi açıkçası. Önceki oyunlarda olduğu gibi *Heroes Online* da Ashan'da geçecek ve kapalı betası çok yakında başlayacak. Bakalım freemium olayı Ubisoft'a neler katacak... **-VOLKAN**



Burada gördüğünüz her şey kağıttan ve parmaklarınızla yırtılmaya hazır. Sanal olarak tabii.

TEARAWAY

Gamescom'da yaratıcılığıyla heyecan yaratan ender oyunlardan biriydi Tearaway. *LittleBigPlanet* serisinin yapımcısından gelen Tearaway, *LBP*'ye göre biraz daha ufak çapta olsa da Vita'nın kamera ve dokunmatik yüzeyi sayesinde "oyna beni sabaha kadar" izlenimi vererek dikkatlerin odağı oldu. Arka panelden Vita'ya parmak atarak oyundaki düzlemler üzerinde yol açarak, bulmacaları çözerek pek şirin minik karakterimize bölümleri tamamlatıyor; yeri gelince de kamerayı kullarak Vita'nın AR'sinden faydalanıyoruz. Tüm görselliğin kağıt odaklı olması da oyuna ayrı bir hava katmış. Valla Media Molecule çok yaratıcı bir ekip, tek dileğimiz hızla oyunlarını bitirmeleri ve bize de bir kopya yollamaları! **-VOLKAN**





VALVE BİLİNMEZİ

Her fuarda Valve'ın peşinde koşarız. Fuar öncesi basınla ilişkiler departmanına e-posta döşenir, fuarda yakalayabileceğimiz bir içerik var mı diye ağız yoklanır. Bu Gamescom'da da öyle oldu. Fuar öncesinde Valve'ın gedikli PR'ı Doug Lombardi'ye attığımız, "Hafız, bu Gamescom'da bir şey gösteriyor musunuz?" sorusuna kısa ve öz, "Nope!" cevabını alınca anladık ki bu fuarda da yoklar.
Sonra, sadece bir gün sonra, internet karıştı. Fuarda gösterilecek oyunların listesi Gamescom'un resmi sitesinde yayınlanmıştı ve içlerinde *Half-Life 3* de vardı! Tam internetler çıldırmak üzereyken, resmi ağızdan "o listeye yanlışlıkla yazılmış" açıklaması geldi. Lakin, Valve aynı gün *Team Fortress 2*'ye co-op'u getiren *Mann vs. Machine* eklentisini duyurdu ve ertesi gün de çıkardı!
Bu esnada biz fuardaydık. Fuarın ilk gününde ortalıkta bir tek Valve çalışanı yoktu. Ama ikinci gün gittiğimizde 9 numaralı holde önceki gün olmayan bir "Steam" standı belirmişti! Hem de Gamescom'un gördüğü en izbe, en tırt stand: Üç tarafına kartonetler yerleştirilmiş, içinde altı adet PC, PC'lerde de *Dustforce*, *Trine 2* gibi alakaya çay demlenesi oyunlar oynanabiliyordu!
Kısacası bir fuar daha Valve'ın aklına akıl sır erdiremememizle sona erdi. Darısı E3 2013'e...

Röportaj: Yeni PES'in Peşinde

Gamescom'da PES 2013'ü ve yapımcılarını da gördük elbette. Görmüşken bir röportaj almadan geçmeyelim dedik, röportajı almışken de yayınlamadan geçmeyelim dedik.



Naoya Hatsumi

Volkan: Kendinizi okuyucularımız için tanıtır mısınız? PES takımında göreviniz nedir?
Hatsumi: İsmim Naoya Hatsumi. PES'in kıdemli yapımcısıyım.

Bu sene, Player ID tarzında ne tür yenilikler bekleyebiliriz? Daha önceki röportajınızda "rekabet"ten bahsetmiştiniz. Bunun gibi kaç yeni özellik var?
Bahsetmek istediğim üç tane yeni özellik var. İlki "PES Full Control". Oyunculara daha fazla özgürlük vermek istedik. Bu nedenle PES kontrollerini oldukça değiştirdik. Temel kontroller aynı kaldı. Ama topa vurma veya top hakimiyeti için oyunculara daha fazla özgürlük ve daha fazla taktik olanağı verdik. İkincisi ise "Player ID". Oyundaki futbolculara daha fazla kişisel özellik ekledik. Daha fazla özgün hareket ve Christiano Ronaldo'nunki gibi özel koşu stilleri ve çalımlar ekledik futbolculara. Bu şekilde "Player ID" ve az önce bahsettiğim "Full control"ü bir arada kullanarak, oyuncular oyuna daha fazla dahil olacak ve daha zevkli maçlar çıkacak. Üçüncü özellikse "ProActive AI". Yapay zekâyı daha da geliştirdik. Durumun gidişatına göre yapay zekâ pro-aktif olarak düşünecek ve ne yapacağına karar vererek uygun boş pozisyonlara geçecek. Eğer oyuncu yavaş davranıyorsa veya daha yavaş oynuyorsa, yapay zekâ da aynı şekilde davranacak. Dümdüz koşmak yerine çapraz koşulara da çıkabilecek ve farklı yönlere hareket edebilecek.
PES "Full Control", "Player ID" ve "ProActive AI" ile futboldan daha fazlasını yarattığımızı düşünüyoruz.

PES için yeni motoru ne zaman beklemeliyiz?
Biz ileri bakıyoruz. Şimdiden PES 2014, PES 2015 ve ilerisini düşünüyoruz. Yeni motorun yeteneklerini PES 2014'le gösterebiliyor olacağız. Yeni motoru özellikle futbol oyunu geliştirmek için tasarlıyoruz. PES'i PS3 ve Xbox 360 gibi gelişmiş özellikleri olan konsollar için yapıyoruz. Ama bu gelişmiş özelliklerden daha da fazla faydalanmamız gerektiğini düşünüyoruz. Bu yüzden bu yeni motoru bu özellikleri daha da efektif kullanacak şekilde tasarlıyoruz.

Son soru. Bu sene tam lisanslanmış takımlar görecek miyiz?
Aslında bugün bunlardan bahsetmek istiyordum size ama bazı nedenlerden dolayı yapamıyorum. Yakın zamanda bununla ilgili bir duyuru yapılacak. Brezilya ve Meksika'da bu ay bir etkinlik gecesi düzenleyeceğiz ve bu etkinlikte de lisanslama konusuyla ilgili yeni detayları duyuracağız.

Çok teşekkür ederiz.
Ben de teşekkür ederin.

EA TEPKİ ÇEKMEYE DEVAM EDİYOR

Bazı oyunların free2play modelini benimsemeleri bizleri mutlu eden bir durum. Ancak Gamescom'da Command & Conquer: Generals 2'nin F2P olacağı açıklandığı anda resmen kıyamet koptu. F2P modelini belki de en kötü kullanan firma olan EA'in bu kararın arkasında olması da bu isyanın temel sebebi. BioWare tarafından Frostbite 2 motoru ile hazırlanan C&C: Generals 2'nin bedava olacağının açıklanmasının ardından sevinç çığlıkları yerine nefret nidaları yükselmesi çok normal çünkü herkes biliyor ki EA bir şeye bedava diyorsa cebimizdeki tüm paraya göz dikmiş demektir. Bakalım genel kitlenin düşündüğü gibi Generals 2 kendi topuğuna mı sıkmış olacak bu karar ile...

PETER PAN SENDROMU

David Cage, daha önce de değindiği bir konuya bu seneki Gamescom'da da parmak basmadan geçmedi. Yapımcıların daha cesur olması ve daha fazla risk alması gerektiğini belirten Cage, artık büyümemiz gerektiğini düşünüyor. "Kaç tane FPS oyun yapabilirsiniz ki? Kaç tane canavar, uzaylı, zombi öldürebilirsiniz? Bir noktada artık büyümemiz gerekiyor. Artık büyümemiz gerekiyor!" diyerek büyüme konusunda ne kadar ısrarcı olduğunu gözler önüne seriyor Cage. Sektöre Fahrenheit, Heavy Rain'i katan ve Beyond: Two Souls'u katmaya hazırlanan bir isimden farklı düşünmesini beklemek de yanlış olurdu zaten.

EVDEKİ BULGURDAN OLMAK

Bu seneki Gamescom'un belki en ilginç ve üzücü haberi Larian Studios kanadından geldi. Yaptıkları basın açıklamasında stantlarından içerisinde Divinity: Dragon Commander ve Divinity: Original Sin oyunlarının ilk hallerinin bulunduğu iki PC'nin çalındığını açıkladılar. Bu hırsızlara ulaşmalarına yardımcı olacak kişiye 5000$ ödül vereceğini açıklayan Larian Studios yetkilileri, ellerinde yedeklerin bulunduğunu ancak durumun yine de son derece can sıkıcı olduğunu belirttiler. Gamescom gibi büyük bir fuarda buna benzer bir hırsızlığın gerçekleşmesi ise son derece trajikomik bir durum açıkçası.





HAY DİLİNİZİ EŞŞEK ARISI SOKSUN!

Aaah ah. Eskiden hep cıvıl cıvıldı buralar. Arıcıların biri gelir biri gider, ellerinde sokulmalık dillerle etrafta vızır vızır dolaşırlardı. Kalmadı şimdi hiçbiri. Ama insan bir ses bir nefes bekliyor yanında ne de olsa. Tamam yalnızlık sadece Allah'a mahsus olabilir ama üretmek de sadece ona mahsus değil ki! Dilleri bekliyoruz efendim: sumer@oyungezer.com.tr

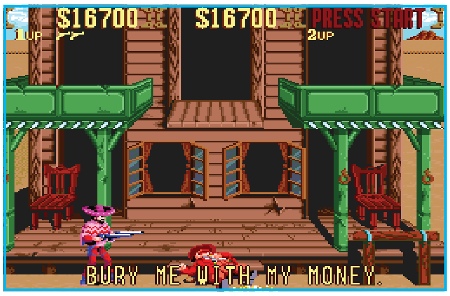


1- Top Ranking Stars (1993)
Orijinali: "LightningFook"
Meali: "Şimşek froşesi (kroşe)"
Demek ki: Şu mutfak fortumunu uzatsana abi oradan. Yok lan hortumu değil fortumu.

2- Double Dragon (1995)
Orijinali: "Gimme meat that makes my teeth bleed. Something like dinosaur meat!"
Meali: "Dişlerimi kanatacak bir et ver bana. Dinozor eti gibi mesela!"
Demek ki: Arkadaş nasıl olduysa dinozor etinin tadına bakmış. Yoksa dişini kanatacak kadar sert olduğunu nereden bilsin? Ama tek korkum yediği dinozorun Barney olması. Peluş yemek dişi kanatır mı dersiniz?



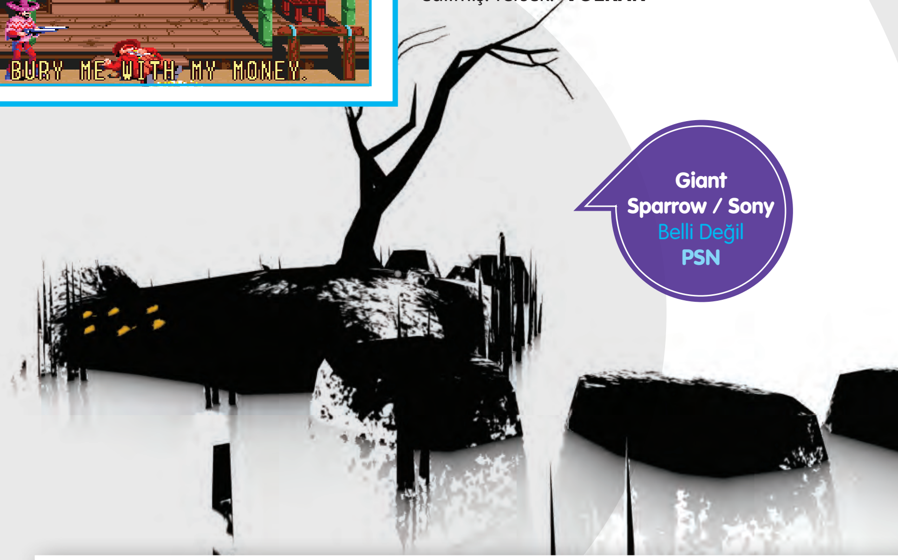
3- Sunset Riders (1992)
Orijinali: "Bury me with my money."
Meali: "Beni paramla beraber gömün."
Demek ki: Kefenin cebi varmış. Bizi bildiğin yıllardır yemişler.





THE UNFINISHED SWAN

The Unfinished Swan, adı gibi *bitmemiş* bir oyundan bir sahneyi oynuyormuş izlenimi veriyor ilk bölümü itibariyle. Her yer beyaz ve siz de Move ile sağa-sola siyah boyalar atarak etrafı belirginleştiriyor, yolunuzu buluyorsunuz. Ama tüm olay bundan ibaret sanmayın. Daha sonraki bölümlerde *boşluk* yerini şehre bırakıyor. Kaplaması olmayan bu şehir bir Tim Burton filmini andırıyor. Gri ile siyahın hoş bir armonisi var. Bu sefer boya değil su atıyorsunuz mesela. Bir sarmaşığa bu şekilde yol gösteriyor ve sarmaşığın ilerlemesini sağlıyor, onunla da kendi yolunuzu yapıyorsunuz. Geliştirme evresinin ilk döneminde açık dünya olarak tasarlanmış bu şehir ama daha sonra görev bazlı hedefler koyarak çerçeveyi daraltmışlar. Bizce iyi olmuş böyle, ama kötü haberse oyun sadece Move ile oynanabilecek! Sony'nin ricası üzerine değil, daha Move yokken tüm konsept bunun üzerinde inşa edilmiş. Yersek. **-VOLKAN**



Giant Sparrow / Sony
Belli Değil
PSN

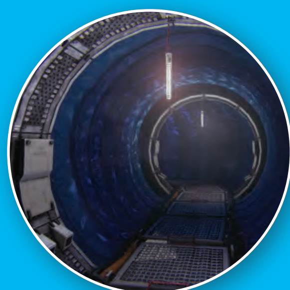
SKYLANDERS: GIANTS

Gamescom'da hemen yan odada Black Ops 2 gösterimi yapılıyordu ama inanın ki pek de umrumda değildi, çünkü *Skylanders: Giants* bana daha cazip geliyordu. Size de öyle geliyorsa koyu bir Spyro hayranısınızdır ve emin olun ki hiç de azınlık değiliz. Sırf geçen sene Activision 30 milyon adet Skylanders: Giants oyuncağı sattı! Bu sene de Giant'lara devam yani. Bu sefer 8 giant, 8 özellik oyunun konseptine dahil. Ateş, su, büyü, dünya, hava diye klasik bir şekilde giden özellikler, giant'lar, eskisi gibi elinizdeki portal ile tüm oynanışı değiştiriyor. Portal Master *Kaos*'a karşı vereceğimiz pek şirin bu macerayı oynamak için en az bir oyuncağa ve portala ihtiyacınız var. Geçen seneki portalınız duruyorsa bu sene yenisi gerekmiyor. Klasik hikâyenin yanında pek çok Challange da oyuna yedirilmiş durumda. İlk oyunu oynamışsanız bu ikinci oynamamak cidden kayıp olacağa benziyor. **-VOLKAN**



Activision / Toys for Bob
16 Ekim
PC, PS3, 360, 3DS, Wii

RUTİNİN DIŞINA ÇIKANLAR



Gamescom 2012'de onca büyük oyunun arasında arkalarda kalmış küçük bir isim dikkatleri üzerine çekmeyi başardı; Routine. Üç kişilik bir ekipten oluşan Lunar Software tarafından geliştirilen bu bağımsız yapım, korku oyunlarına yeni bir renk katmak için yola çıkmış durumda. Ay'da bulunan bir araştırma üssündeki bilim insanlarının ortadan kaybolması üzerine ne olup bittiğini anlamak için bir ekip yollanır ve macera burada başlar. Oyunun ilginç yanlarından birisi, eğer herhangi bir noktada ölürseniz en baştan başlamanızın gerekmesi. Yapımcı firmanın silahımızla ateş etmemizi de önermediği bu ilginç yapıma dikkat etmekte fayda var, büyüyünce çok canlar yakabilir...

INJUSTICE: GODS AMONG US



E3'e giden yazarlarımızı kendi kendime pek bir kıskandıktan sonra Gamescom'da Injustice oynamazsam çatlardım, nitekim de bol bol oynadık. Geçen ay kapağını yapıp gaz versek de ben biraz hayal kırıklığına kapıldım Injustice oynarken. Elbette bunun nedeni oyunun bitmemiş olması da olabilir, bilemiyorum ama akıcı dövüş oyunu severler çok heveslenmesin çünkü oyun "akmıyor". Onun yerine okkalı vuruşlar, dev hasarlar veriliyor. Kombo miktarları ufak ve birleştirilebilme olanakları açısından bir *Mortal Kombat* değil. Dövüşe çevreyi katmak da 16-bit döneminden beri var ve dövüş oyunları severler bu sistemi pek seviyor diyemeyiz. En fazla arenadan aşağı düşmek iken olay, Injustice mekânın saldırı özelliklerini karakterlere göre de değiştiriyor. Güç ve çeviklik mekansal saldırıları kişiselleştiriyor. Animasyonlar çok kral olsa da süper vuruşlar, arenadan arenaya geçişler pek uzun ve ter soğutuyor. Hikâye modunu çok merak ediyordum, Gamescom'a özel hiçbir detay olmamasıyla (Catwoman'ı da sonradan öğrendik) Injustice bizden ancak çeyrek sayfa yer kapabiliyor bu sefer. Kendi bilir, hıh! **-VOLKAN**

Warner Bros Games / Netherrealm Studios
2013
PS3, 360, Wii U



EA / Crytek
Şubat 2013
PC, PS3, 360

CRYSIS 3 - HUNTER MODE

Bu sene Gamescom'da Crysis 3 için iki farklı multiplayer modu tanıtıldı. Bunlardan bir tanesi *Crysis 2*'den de aşina olduğumuz Crash Site moduyken, diğeri yeni bir oyun modu olan Hunter.

Crash Site, *Crysis 2*'yi oynadıysanız bileceğiniz üzere bir çeşit King of the Hill oyunu. İki farklı takımın belirli bir noktayı rakibinden daha fazla süre boyunca elinde tutmaya çalıştığı bu oyun modunu diğer KotH modlarından ayıran fark, bu noktanın bir süre sonra patlaması ve yerine haritada savunulacak ya da ele geçirilecek yeni bir noktanın belirlenmesi. Konsollarda bu mod 6v6 şeklinde oynanabilecekken, PC'de 8v8 olarak oynayabileceğiz.

Hunter ise daha önce diğer oyunlarda rastladığımız zombi modlarını andırıyor. Oyun çok dengesiz bir takım dağılımıyla başlıyor, 2 avcıya karşılık konsolda 10, PC'de 14 CELL askeri. Bunu adil kılan ve oyunun asıl sistemini belirleyen şey ise şu: Bir avcı ne zaman bir CELL askerini öldürürse, o oyuncu da bir avcı olarak oyuna geri geliyor. Terazinin dengeleri yavaşça diğer tarafa kayıyor anlayacağınız. Avcıların bu oyunu kazanmak için yapması gereken herkesi avcı haline getirmek iken, CELL askerlerinin iki dakika gibi belirli bir süre boyunca hayatta kalmaları gerekiyor.

Avcılar Nanosuit'e ve dolayısıyla onun getirdiği görünmezlik, hız gibi avantajlara sahipler; ancak oyunda silah olarak yalnızca ok ve yay kullanabiliyorlar. Yanlarında ekstradan bir adet patlayıcı okları da var. CELL askerleriyse klasik asker teçhizatlarından birisini seçiyorlar. Onlar da avcıların görünmezliğini bir süre bozacak bir el bombasına sahipler.

Başlangıçta avcılar zorlanacak gibi gözükse de aslında CELL askerlerinin işi daha zor, yerlerini açık edecek ya da gruptan ayrı düşmeye sebep olacak en ufak bir hata avcılar tarafından rahatlıkla değerlendirilebiliyor. Avcılar yayları gerdiklerinde çok yavaş hareket etseler de bu tarz açıkları yakaladıkları anda affetmiyorlar - tabii bu denge oyunun çıkışına doğru değişebilir de. Birkaç elin sonunda hayatta kalınan süre ve öldürülen asker sayısına bağlı olarak puanlar hesaplanıyor ve en yüksekteki oyuncu birinci oluyor; yani başta takım oyunu gibi gözükse de herkes kendisi için çalışıyor olacak bu modda. Alışageldik multiplayer modları yanında daha az gördüğümüz bu tarz bir modu oynayacak olmamız hoşumuza gitti açıkçası. **-EMRE**

MEDAL OF HONOR WARFIGHTER

Her sene *Call of Duty* çıkmasına uzun süredir tepkisiz olan EA'in cevabı bir sene *Medal of Honor*, bir sene *Battlefield* çıkarmak olacak, demedi demeyin. Bunun ipuçlarını Warfighter'ın eSpor konusunda ne kadar yetkin olduğunu anlatmak için çabalamalarında görebiliyoruz. Bir önceki *Medal of Honor* oyna-unut tadında iken, bu kez en az 2-3 sene oynanacak bir multiplayer geliştirmek için çabalamışlar. Oyunda istediğiniz ülke bayrağı altında savaşabileceksiniz ve bu durum ülkeler arasında bir çekişmeye sebep olacak. Warfighter'ı *CoD*'dan ayıran en büyük özelliklerden birisi, badi sistemi. İkili timler halinde dolaştığınız bu sistemde, badinizin nerede olduğunu daima görüyorsunuz. Üstelik onu vuran düşmanı da görüyorsunuz. Eğer bu düşmanı indirmeyi başarırsanız, badinizin sizin hemen arkanızda spawn olma hakkı oluyor. Böylece doğal olarak yol arkadaşınızı koruyarak, öldüğü anda onu vurana yönelerek ilerliyorsunuz.

Tabii ki bu sistemin *MoH*'u *CoD* ve *BF3*'le aynı lige taşıyıp taşımadığını önümüzdeki aylar gösterecek. Bu krallık zaten yeterince kalabalık ve kendine yer edinmek için gerçekten özel bir oyun olması gerek.



ASSASSIN'S CREED III

Ubisoft
31 Ekim
PS3, 360
23 Kasım
PC



Çıkış tarihi yaklaştıkça sevenlerinin her türlü bilgi kırıntısına daha bir Tazmanya Canavarı modunda yaklaştığı ACIII, Gamescom'da gösterilenlerle sevenlerini bayağı bir tatmin etmeyi başardı denilebilir.

Ubisoft, ACIII'ün de *II* gibi devam oyunlarına açık olacağı ima etti. Eh, özenilerek yapıldığı sürece şahsen benim şikâyetim olmaz. Desmond'ın hikâyesine daha fazla yer verileceğini ve özellikle Connor gibi sağlam bir karakter yaratmış oldukları için gurur duyduklarını da sözlerine eklediler.

Ama elbette asıl ön plana çıkan özellik deniz savaşlarıydı. Deniz savaşlarının tanıtım fragmanını geçin, eğer oynanış videolarından birisini izlemişseniz ne kadar muhteşem sahnelerin bizi beklediğine dair bir fikriniz var demektir. Gemiler olması gerektiğinden daha hızlı ve kıvrak manevra yapabiliyor olsalar da bu bir aksiyon oyunu olduğundan, *Empire TW*'da olduğu gibi manevra yapan gemileri dakikalarca izleyecek değiliz. Deniz savaşları ana hikâye süresince karşımıza nadiren çıkacak ancak bir yan görev zinciri olarak kenarda bekleyecekler. Ayrıca gemilerimizi zamanla güçlendirebileceğiz.

Geçtiğimiz aylarda Sinan "Neyse ki deniz savaşları gayet az yer kaplıyor gibi gözüküyor oyunda" şeklinde bir cümle sarf etmişti. Yeni videoları görünce yorumu ne olacak çok merak ediyorum. ACIII'ün, Amerikan İç Savaş dönemine ait eserlerden çok keyif almayan benim gibileri dahi kendine çekebildiğini söyleyebilirim. Çekebildiğiyle mi kalacak, kısa süre sonra öğreneceğiz. **-ÖMER**

Video'su DVD'de!

007 LEGENDS

007 Legends gerçekten ilginç bir şekilde hazırlıyor senaryosunu. Daha önce çekilmiş altı James Bond filmini alıyor, senaryolarını düzenleyerek hepsini daha büyük bir olayın parçaları haline getiriyor ve sunuyor oyuncularına.

Oyunun içereceği ilk iki filmin Moonraker (Ay Harekatı) ve On Her Majesty's Secret Service (Kraliçenin Hizmetinde) olacağını biliyorduk. Gamescom'da yayınlanan fragmanla birlikte üçüncü ve dördüncü filmlerin isimlerini de öğrenmiş olduk: Licence To Kill (Öldürme Yetkisi) ve Die Another Day (Başka Gün Öl).

Tek kişilik modunda teker teker tüm hikâyeleri oynarken aynı zamanda deneyim kazanarak seviye atlayacak ve karakterimizi geliştirebilecekmişiz. Yeni James Bond filmi olan Skyfall'un da oyuna sonradan DLC ile ekleneceğini ve oyunda James Bond'u Daniel Craig'in seslendireceğini düşünürsek son iki film Quantum of Solace ve Casino Royale olacak gibi. 19 Ekim'de PC, PS3 ve 360 platformlarına çıkıyor oyun, eh bu durumda muhtemelen gelecek ay açıklığa kavuşacaktır gerçekten hangi filmlerin olacağı. **-EMRE**



Bender? Bu sen misin?!



Bu abiyle olan upuzun bir dövüş sekansı izlettiler bize. Niye?

Activision / Eurocom
19 Ekim
PS3, 360



ROCKSMITH



Yapımcılar bizden daha çok hevesliydi oyunu anlatmaya. Enerjileri bize de bulaştı.

Ubisoft / Ubisoft San Francisco
12 Ekim
PC, PS3, 360

Guitar Hero ve Rockband'in yavaş yavaş su alıp batmasını izledikten sonra konuya temkinli yaklaşmak kadar doğal bir refleks olamazdı oyun dünyasında. Ubisoft müzik oyunlarına, daha doğrusu bir gitarla oynadığınız müzik oyunu piyasasına sıkı bir giriş yapmasa da yön verecek düzeyde etkili girdi. Şu anlık sadece Amerika dolaylarında çıkan ve Ekim ayı itibariyle Avrupa'ya da gelecek olan Rocksmith, sunum açısından Gamescom'un en eğlenceli sahne performansını ortaya koydu.

Geliştirici ekipten de bir kişinin bulunduğu sunum, basına pazarlanan bir sunum gibi değil de, "elimizdeki avucumuzdaki oyun bu vallahi" modelinde, samimiydi. Ozan'la birlikte bol bol güldük ve oyunun yeteneklerine saygı duyduk. Elektronik gitarlara giren standart bir jack ile gelen oyun lügattaki her elektro gitarı tanıyor. Gitarı tanıdıktan sonra ilk işiyse gitara akord çekmek. Gitarınızın tellerindeki gerginliği gördüğümüz kadarıyla çok iyi algılıyor ve sizden ona göre bir ayar çekmeniz isteniyor. Ardından da penayla birkaç ritm tutup lag oranını ayarlıyorsunuz gitarınızdan.

Daha sonrasıysa gitar bilginize göre değişiyor. Çoğumuzun gerçek gitarda iyi olmadığını düşünürsek ilk önce eğitim modundan başlamanızı öneriyor geliştiriciler. Ortalama bir şarkıda kullanılan çoğu tekniğin, el hareketinin oyunda alıştırması bulunuyor. Örneğin elinizi sap kısmında hızla ileri-geri hareket ettirmekte sorun yaşıyorsanız oyun hem isabet oranını, hem de hızlanabileceğiniz alıştırmalar sunuyor. Her notaya basışınızda ekranda yansımasını (aynı anda!) görmeniz ilginç bir his. Rockband'de ne kadar iyi olduğunuzun Rocksmith'te pek de bir önemi yok çünkü gitarınızın sapını da, penasını da bir enstrüman olarak kullanıyorsunuz (ki öyle!).

Oyunu görmeden önce merak ettiğim şey zorluk seviyesinin olup olmadığıydı. Neyse ki varmış. Notaların gelme hızı ve yayılımı açısından her türden oyuncuya hitap ediyor oynanış. Gitarda iyi olanlar için harika olan haberse, en zor seviyede şarkının gerçek halini oynayabiliyorsunuz! Artık Hangar 18'te eliniz mi pörtler, kolunuz mu felç olur bilemeyiz ama başlangıç seviyesinden gelip tüm parçaya yayılmak cidden güzel bir tecrübe olacağa benziyor. Hem gitar öğrenecek hem de eğleneceksiniz sonuçta. Örneğin parmaklarınızın gitar üzerinde hangi rakamlar üzerinde durduğuna alışmanız için bir "ördek vurma" oyunu yapılmış. Tremolo tekniği içinse başka bir oyun. Oyun içinde oyun oynayarak ciddi bir gitar kursu alıyorsunuz Rocksmith'ten.

Amfim yok diye de üzülmeyin. Oyun TV'den, ses siteminizden temiz bir çıkış yapabiliyor. Ama elbette iyi bir amfi ile daha güzel bir gitar tecrübesi yaşayabilirsiniz ki sunumdaki ses sistemi stadyum konseri havası yaratıyor, gaza getiriyordu. Elektro



Görsel olarak oyunu okumak ilk etapta biraz zor gelse de neyin ne olduğunu birkaç parça sonrasında kapıyorsunuz, kafa sallayıp artistlik yapmayın!

gitarım yok, bas gitarım var diyorsanız da sorun değil, oyun bas gitarınızı da lead gitara dönüştürebiliyor. Bass DLC'si de siz bu satırları okuduğunuzda çıkmış olacak konsollara, o içerik de PC'ye dahil olacak. 50'den fazla şarkı listesiyse bize oldukça tatmin edici gözüktü. Sonuçta Rocksmith aileyi ekran karşısına toplayıp eğlenebileceğiniz bir oyun gibi durmuyor ama gitar hocasına vereceğiniz paranın çok daha azıyla daha faza eğleneceğinizin de garantisini veriyor. Rock on! **-VOLKAN**

AMAN ALLAH'IM! O FİGÜRLER!!!

Kimilerine göre Gamescom'un en güzel standı, Chinook helikopteri şeklinde tasarlanmış, oyunu denemeden önce girişinde brifing aldığımız *Warface* standıydı. Ama o bile E3 standları yanında sönük kalıyordu. Fuarın genelindeki "Almanlık" standlara da yayılmıştı: İşlevsel ama cazibesiz.

Lakin tasarımı çirkin bu standların arasında öyle bir tanesi vardı ki her boş kaldığımızda gelip gidip önünde dikildik. İçindeki modellerin hepsine dakikalarca baktık, baktık. Yo, yanlış anlamayın, boothbabe dolu bir Namco standına değil, *Games-Legend.DE* adlı bir oyun figürleri dükkanının standına aşık olduk biz. Bu standda 40 santim yüksekliğindeki Zelda'dan gerçek boyutlarında Portal Gun'a, Commander Shepard ve mürettebatından tüm *Final Fantasy* ve *StarCraft* karakterlerine kadar yüzlerce figür aklımızı başımızdan aldı. Üstelik E3'teki benzer standların aksine, burada gördüğümüz her şeyi satın alabiliyorduk.

Fuarın son günü ellerinde kalmasın diye iyice düşen fiyatlar sayesinde şahane bir Jim Raynor figürüne sahip oldum bu standdan. Gelecek sene inşallah Gamescom'a gidersem, bu kez daha çok parayla ve yanımda boş bir bavulla uğrayacağım bu standa. **-SİNAN**



GAMESCOM'U **ES** GEÇENLER

Avrupa'nın başı kelmiş!

Gamescom hem Tokyo Game Show'dan hem de E3'ten (katbekat) daha büyük bir oyun fuarı olmasına rağmen bu seneyi biraz sönük geçirdi çünkü büyük firmaların bazıları ve önümüzdeki yılın büyük hitleri Gamescom'a çıkmama kararı verdi.

Paragrafa "Valve *Half-Life 3*'ü göstermedi" diyerek başlamamı bekliyorsunuz belki ama Valve'ın çok gizli bir kapısının olduğunu ve gizli bir gösterim gerçekleştiğini biliyoruz. Bizi almadılar diye gıcığız ve bu konu hakkında daha fazla konuşmayacağız. Ama Rockstar neden yüzünü göstermedi, anlamak güç. *Grand Theft Auto V* hakkında yeni bilgiler verse yer yerinden oynardı ama susmayı tercih etti Take-Two. Tokyo Game Show'u da es geçeceklerini düşünürsek *GTA V* hakkında bilgiler sadece basın bültenleriyle kafamıza düşecek demektir.

Asıl bombaysa Microsoft ve Nintendo'nun fuar alanında hiçbir şekilde yer almamasıydı. Geçen sene Nintendo holünün ne kadar canlı olduğunu hatırlıyorum da, bu sene de ister istemez gözlerim Nintendo hayranlarını aradı. Nintendo namına sadece birkaç Wii U oyunu heyecan yaratırken Nintendo da böylece bu dönemi kapattığını kabul etmiş oldu. Microsoft standınıysa pek aradığımızı söyleyemeyeceğiz. Hiç oynanmayacak olan Kinect oyunlarının haricinde belki bir *Gears of War* görsek iyi olurdu ama Microsoft da belli ki yeni konsolunun derdine düşmüş.

Oyun olarak, görmeyi ummadığımız ama hani bir sürpriz olur dediğimiz *The Last Guardian* cümle içinde bile geçmedi. Neyse ki daha sonra oyunun iptal filan edilmediğini, yapımcısı stüdyodan ayrılmış olsa bile PS3 için "elbet bir gün" çıkacağını doğruladılar. Göreceğiz. Japonlardan gidecek olursak, Kojima neden Gamescom'a gelmiyor, Avrupa'yı sallamıyor, kendisine buradan teessüflerimizi iletiyoruz! Amerika'daki en kıytırık expo'lara bile giden adam neden "*Metal Gear Solid 5*'i duyuruyorum, aha da bir adet konsept tasarım" dese, iki telsiz sesi verse 1500 kişiyi kalp krizinden götürebilecekken buraya gelmiyor? Harcırahı mı yetmiyor nedir anlayamadık...

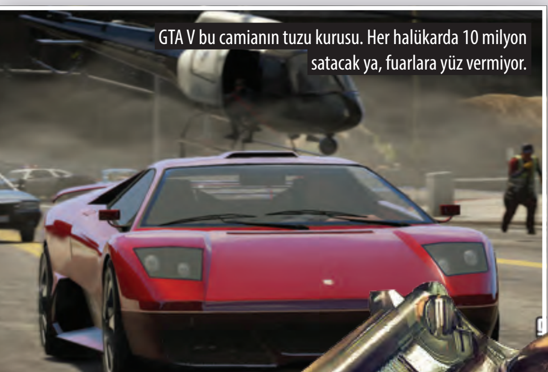
Fuar başlamadan online ortamlara düşen ve daha sonra "hata" olarak gösterilen oyun listesinde *HL3*'ü görünce, listedeki diğer sürpriz olan *Dragon Age III*'ü o kadar ciddiye almamıştık zaten ama *BioShock: Infinite*'i kesinlikle görmek istiyorduk. Mayıs ayında 2013'e ertelendiğini duyurmalarından sonra yoğun tempoda çalıştıklarını düşündüğümüz için üzerlerine çok gitmedik. Fakat asıl hayal kırıklığı *Watch Dogs* oldu. Daha iki ay önce duyurdunuz yahu, az daha anlatsaydınız? Elbette aramızda E3'te oyunu yeterince görenler vardı ama ya görmeyenler? Onları da düşünmek lazımdı diye düşünüyoruz diye düşündük (kafamız bozuk anlayacağınız).

Seneye gerçekleşecek Gamescom'a kadar burada bahsettiğimiz çoğu oyunu çoktan oynamış olmayı umuyor, yeni bir nesle geçiş yapmayı bekliyoruz. -**VOLKAN**



Firmasının başına bir iş gelmeden çıksa bari BioShock Infinite.


The Last Guardian'ın yapımcısı Sony'den ayrıldı. Korkmalı mıyız?


GTA V bu camianın tuzu kurusu. Her halükarda 10 milyon satacak ya, fuarlara yüz vermiyor.




ZIRRRRRE
ZIRRRRRR
KİM O?


Artık bu sayfaya sığmıyoruz! Eksik sayınız varsa sizi şöyle alalım:
eskisayi.oyungezer.com.tr

inceleme



DARKSIDERS II
DEATH LIVES

Herkesin Ve Her Şeyin Kötü Olduğu Bir Ortamda Bize Ne Oluyor Ki Karışıyoruz? (sf. 52)

bu ayın gezilesi oyunları

50 – Elder Scrolls V: Skyrim – Dawnguard
Güneşi karartmak isteyen vampirleri mi, onları durdurmak isteyen Dawnguard'ı mı seçeceksiniz?

62 – Endless Space
Uzay/strateji oyunları pek sık gelmiyor, ama geldiğinde keşke hepsi bu kadar güzel olsa.

66 – Transformers: Fall of Cybertron
Autobot ve Decepticon'ların savaşında son perdeyi biz açıyoruz.

56 – Prototype 2
Yazıyoruz yazıyoruz, yine geliyor bu Prototype 2. Şimdi de PC incelemesi için çaldı kapıyı.

64 – Deponia
Almanya'nın LucasArts'ı olma yolunda hızla ilerleyen Daedalic'den yeni bir oyun.

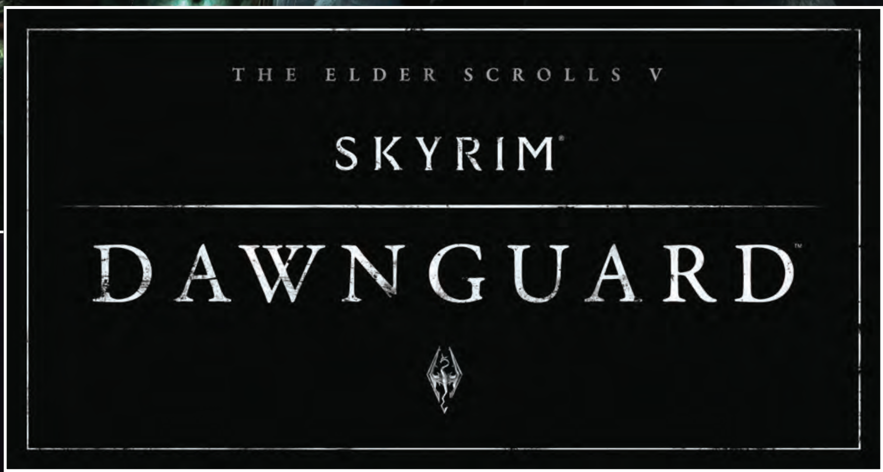
68 – Sleeping Dogs
Hong Kong sokaklarında deli bir macera bizi bekliyor.

PC incelemelerindeki künyede sistem gereksinimlerini artık uzun uzun yazmıyoruz. Organize Sanayi bölümümüzde yer alan üç sistemden hangisinde rahat çalışacağını belirlersek, o sistemi belirtiyoruz: Ekonomik, İdeal veya Süper sistem.
Bu üç sistemle ilgili detayları görmek ve sizin sisteminizle ne kadar uyuştuğunu anlamak için sizi **107. sayfaya** davet ediyoruz.



-UMUT YANIK

GÜNEŞ SON KEZ BATTI BU ŞEHİRDE. TAMRIEL ARTIK AÇIK BÜFE...



Eşsiz Çünkü

Donmuş Forgotten Vale gölü üzerinde Naaslaarum ve Voslaarum adlı ikiz ejderhalarla yapılan savaş... Bir yandan esen rüzgâr gölün donmuş yüzeyinden bembeyaz perdeler halinde yükselirken bu iki kadim ejderle savaşmak, savaşın şiddetiyle buzda kocaman yarıklar açılırken ayakta durmaya çalışmak uzun zamandır benzerine rastlamadığım eşsiz bir deneyimdi.

MONA LISA'NIN yağlı boya portresinin sağ üst köşesine "Na bu da devam çalışmam" deyip bir çöp adam çiziverseydi rahmetli Da Vinci, söyleyin yer ile yeksan olmaz mıydı gül gibi Rönesans? Bethesda gibi özgünlükte sınır tanımayan bir sanatçı tutup da *Dawnguard* gibi ilham fakiri bir isimle çıkageldiğinde ister istemez bu soruyu sordum kendime (beterin beteri için bakınız: *Medal of Honor: Warfighter*!).

Haydi ismin yavanlığını geçtim, oyunun tanıtım afişindeki Nord cengâverine ne demeli? Tak kafaya abicim boynuzlu miğferi, çal gözlere kırmızı boyayı, yaz alta da Şafak Bekçisi diye, oldu sana poster! Yemezler. Valla tam da bugün bir ilköğretim öğrencisine bir adet Tadelle King Size teklif etsem daha yaratıcı bir çalışma çıkarırdı *Dawnguard* için.

Sevgili oyungezerler, yazarın Oyunezer tadındaki çemkirmelerini dinlediniz. Şimdi dilerseniz buyurun *Skyrim*'in bu ilk DLC paketinin kurdelesini birlikte açalım. Aaa, vampir çıktı içinden!

GÜNEŞ BALÇIKLA SIVANMAZ

Volhikar klanı Türk özdeyişlerine pek kulak asmıyor anlaşılan, çünkü paketin içinden hışımla fırlayan Vampir Lordu Harkon ilk iş olarak Elder Scrolls'un gücüyle güneşin defterini dürmeyi ve Tamriel'i sonsuza dek karanlığa gömmeyi arzuluyor. Yahu bu oyun dünyasının kötüleri hep mi cozutmuş? Bir tanesi de çıkıp makul bir şey istese şaşarım arkadaş!

Harkon'un hezeyanlarına uzanan yolun ilk 1 saatlik bölümünde Dawnguard komutanı Isran ile tanışacak, onun verdiği ilk görev sırasında bir heykelin içine hapsolmuş vampir Serana'yı kurtarıp her kahraman Türk erkeği gibi babasına teslim edecek ve *Dawnguard* hikâyesine konu teşkil eden bir kritik seçimin eşiğine geleceksiniz... Çünkü Serana'nın babası Türk filmlerinde pek de emsaline rastlamadığınız türden bir ödül teklif edecek size. Vampir tarafını da seçseniz, Şafak Muhafızları ile de saf tutsanız izleyeceğiniz görevler ve uğrayacağınız mekânlar birbirinden sadece minicik detaylarla ayrılıyor. Seçimlerinizin oyun dünyasına yansıma yüzdesi biraz kırpılmış görünse de bunu doğal karşılıyorum, çünkü *Dawnguard*'ın amacı fazla dallanıp budaklanmadan sizi belli bir hikâye örgüsünün içinde tutmak. Dolayısıyla iki taraf arasında yapacağınız tercihin etkileri, senaryo akışından ziyade oynanışın üzerine yansıyor. Arlanmaz bir vampir hayranı olan, en berbatından efsane olmuşuna kadar görmedik film, okunmadık kitap bırakmayan, konseptin adeta cılkını çıkarmış olan bendenizin bu savaşta hangi tarafı seçtiğini kestirmek zor olmasa gerek.

NOSFERATU BİZİ DİSKOYA GÖTÜR

Bu DLC'nin asıl ilgi çekici tarafı da vampirlerin tarafını seçtiğinizde ortaya çıkıyor zaten. Vampir lordları için tastamam bir perk ağacı var oyunda. Bu ağacın üst dallarında ise birbirinden leziz meyveler sizi bekliyor. Takdir edersiniz, insan (pardon, vampir) 82. seviyede olunca bir sonraki seviyeye atlaması biraz yorucu oluyor. İşte tam da bu sebepten ötürü, normalde seviye atladıkça kazandığımız perk'leri *Dawnguard*'da farklı bir yoldan ediniyoruz. Kazanacağımız perk sayısı, atladığımız seviyeye göre değil bizzat başına çöreklenip beslendiğimiz düşman sayısına göre değişiyor.

Vampir lordu formunda havada süzülmek hem çok zevkli hem de toprakta taban tepmekten daha hızlı. Yalnız bu halinizle biraz cüsseli olduğunuzdan dar geçitlere sığmıyorsunuz; derhal Dukan diyetine abanıp insan formuna dönüşmeniz gerekiyor. Geçidi geçer geçmez yine hayvani şeklinize bürünebilirsiniz, morf sayısında bir kısıtlama yok. Fakat buna sıklıkla mecbur kalmak bir süre sonra "Dukan-hayvan-Dukan-hayvan-bu ne lan?" dedirtebiliyor... Hayır, hani pratik bir şey olsa itiraz etmeyeceğim de, karizmadan ödün vermeyen lordumuz her seferinde ısrarla o dönüşüm animasyonunu seyrettiriyor bize. Bir de bu formu alışık olduğum birinci kameradan oynayamamak biraz üzdü beni.



Dawnguard, Skyrim'i kurtadam lanetiyle bitirenler için de yeni bir yetenek ağacı sunuyor.



Ben karşı çıksam da yoldaşlarım bir an önce ellerine bir crossbow geçirip Van Helsing tribine girmek için can atıyorlar.

Ne İyi Ne Kötü?

- ✔ Vampir Lordu olmanın dayanılmaz hafifliği
- ✔ Yeni mekân, yetenek, silah ve malzeme cümbüşü
- ✖ Oyunun özgünlükten uzaklaşan yapısı
- ✖ Yeter ama bu kadar bug



Oblivion düzlemine yaptığımız yolculuk bizi hapsedilmiş ruhlar âlemi Soul Cairn'e çıkarıyor.

İNSANLIK ÖLDÜ MÜ?

Şafak Muhafızları'nın tarafına geçtiğimizde neler görüyoruz, ona da bir göz atalım... Evvela, burnumuza burnumuza dayatılan şu yeni crossbow açıkçası bana biraz hantal geldi. Kabul ediyorum, vampir kültünün neredeyse ayrılmaz bir parçasıdır yaylı tüfek kullanmak. Lakin Daedric Sword of the Vampire gibi babadan kalma silahlarım çok daha iş bitirici geldiğinden (bir de ben yapım gereği göğüs göğüse çarpışmayı daha bir sevdiğimden) Tamriel memleketindeki tüm crossbow bolt imalatçıları kepenk kapatmak zorunda kaldı.

Hoş bir yenilik at üzerinde savaşabilmek... Lakin bu mobil deneyim, ne bir Battal Gazi coşkusu yaşatacak kadar akıcı ne de doyurucu. Yine de beygir üstündeyken önüme çıkan kurdu, kuşu, kaplumbağayı yoldan temizleyebilmek için ille de attan inmek zorunda kalmamak ilaç gibi geldi. Kaplumbağa düşmanıyım ben, evet. Bakın düşman demişken, *Skyrim*'in seviye atladıkça aşırı kolaylaşan oyun yapısına *Dawnguard*'ın da merhem olamadığını belirtmek isterim. Bunca yeni düşman arasında birkaç azılı ejderha hariç, parmaklarımı yoran hiçbir rakiple karşılaşmadım.

Shivering Isles (Oblivion)



>

Bloodmoon (Morrowind)



>

Dawnguard (Skyrim)



Skyrim'in seviye atladıkça aşırı kolaylaşan yapısına maalesef Dawnguard da merhem olamıyor.

Dawnguard'ın zindanlarını ise beğendiğimi söyleyebilirim. *Skyrim*'dekilere nazaran daha bir çizgisel olsalar da tasarımları ve içerdikleri bulmacalar açısından ana oyundan yarım adım öndeler.

Skyrim patentli görsel güzellikler, oyunun bütününe hâkim olan o büyülü atmosfer, tadına doyulmaz doğa manzaraları, hepsi yerli yerinde. *Dawnguard* bunlara ek olarak Oblivion âlemini de ziyaret etme fırsatı veriyor bizlere. Tebdil-i mekânın ötesinde, fanila değiştirir gibi simasını değiştirenler de Riften'de estetik ihtiyaçlarına cevap verecek yepyeni bir NPC bulabilirler.

YAĞLARI ALDIRDIK, BUG'LAR DURUYOR

Tıpkı başarılı bir yüz operasyonu gibi *Dawnguard* da ana oyunun üzerine güzelce yamanıyor, temel bileşenleri ve oyun mekanikleri bakımından durduğu yerde hiç sırıtmıyor. Sanki bir ek içerik paketini değil de ana oyunun kendisini oynuyorsunuz. *Dawnguard*'ın farklılaşmak yerine "aynı şeyden biraz daha fazla" sunması çok da doğru değil belki. Fakat *Skyrim*'e bayılan ben gibiler için külfetten ziyade nimet anlamına geliyor bu. Tanıdık hatıralar taze deneyimlerle bütünleşiyor, yeni görevlerin bazıları özlediğimiz mekânları ve eski dostları ziyaret etmek için bahane oluyor. Ve evet, en kadim kankamız olan Bethesda bug'ları da bıraktığımız yerde bizleri bekliyor!

Örneğin bir kapıyı açmak üzere manivelaya uzandığımda beliriveren "Yassah kardeşim, savaşın ortasındasın" mesajı... Bakıyorum, ne gelen var ne giden, "Yahu ne savaşı, tek başımayım" diyorum, gel gör ki Bethesda'yı ikna etmek ne mümkün? Bir de yer yer oyunun yavaşlaması durumu var ki, yahu çıkalı neredeyse bir sene olmuş bir oyunun altyapısını da varın bugüne kadar optimize ediverin be güzel kardeşim! Mod çevreleri bile oyunun bug'ları olsun, arayüzü olsun, Bethesda'nın kendisinden fazla çözüm üretmiş durumdalar, daha ne diyeyim ki ben?

DLC'yi öldürsek de hakkını vermek lazım yine de... Yan görevler dâhil, savaşın her iki tarafı için de yaklaşık 10 saatlik bir macera var karşımızda. Bugün bırakın bir genişleme paketini, tiril tiril AAA ceketiyle caka satan yapımlar için bile iyi bir oyun süresi sayılır bu.

ŞAFAK KAÇ TOPRAAM?

Peki kaç puan yazmalıyım Şafak Muhafızları'na? Skyrim için som altından yapılma 9,9'u Oyungezer Şöhretler Salonu'nun baş köşesine monte ederken beş platin vida kullanmıştım: Özgünlük, özgürlük, içerik, atmosfer, bütünlük. Maalesef bu vidalardan özgünlük ve özgürlük *Dawnguard*'da biraz gevşedi. Bug'ların da kemirip çürüttüğü bu iki vida yere düşünce, geri kalan vidaların ekseninde bir yarım daire çizen 9,9 bir anda tepe taklak dönüverdi. Ve işte karşınızda 6,6!

Her şeye rağmen *Dawnguard*, yüreğinizi yakan o *Skyrim* hasretini tekrar esarete dönüştürmek için yeterli bir mazeret olabilir. Lakin "hasretle yansa da yüreğim, mümkünse ateş almasın cebim" diyecek kadar aklınız ve sabrınız varsa yakınlardaki bir Steam indirimini beklemeniz daha mantıklı olacaktır.



Dawnguard sayesinde artık kelle uçurmak için kıçımızı eğerden kaldırmak zorunda değiliz!

→ **Tür:** RYO → **Yapım:** Bethesda Game Studios → **Dağıtım:** Bethesda Softworks → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 20$ (Steam)
→ **Yaş Sınırı:** 17+ → **Dahası İçin:** www.elderscrolls.com

Son Karar

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★☆

Skyrim'in niceliğini genişletirken niteliğini daraltan bir paket.

6'6

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl



ÖLÜM KAPIYI İKİ KERE KIRAR

-ALİ SEZGİN

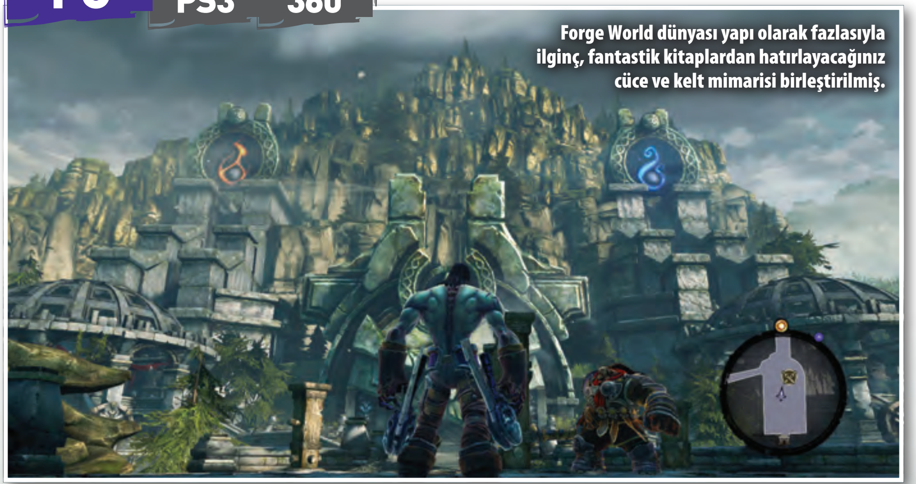
GEÇTİĞİMİZ DÖNEMDE ÇIKAN en dikkat çekici oyunlardan birinin *Darksiders* olduğunu düşünüyorum. Sessiz sedasız geldi ama en başta kendimden bildiğim üzere, aksiyon türünün takipçilerine çok sevdirdi kendini. Kusurları da vardı elbette ama *God of War* ve *Zelda*'nın birleşimi gibi duran, hafiften de *Panzer Dragoon*'u andıran sürüş bölümleriyle türün müdavimlerinin takdirini kazanmasını bildi. *Darksiders* iddialı bir oyun değildi, hatta benzetildiği *Zelda* veya *God of War* ile kıyaslanmaya kalksa bu açıdan oldukça sönük kalacağı da inkâr edilemez. Fakat oyunun başarısının sırrı da buydu. Abartıya kaçmadan, oyuncuya gezegenler patlattırmadan, gayet sınırlı ve samimi (artık dünyanın sonu hakkında ne kadar samimi olunabilirse) bir öykü anlatıyordu. Her neyse, *Darksiders* bir şekilde tuttu. Bu da zaten maddi olarak zor durumda olan THQ ve yapımcı Vigil Games'in doğal olarak gözlerini karartmasına neden oldu. Mantıkları da fena değildi hani; madem küçük bütçeli ve fazla iddialı olmayan bir *Darksiders* tutabiliyor, daha büyük ve daha abartılı bir *Darksiders II* kim bilir neler başarır... Okumakta olduğunuz işbu inceleme, işlerin nasıl da ters gidebileceğinin öyküsüdür.

Bildiğiniz üzere kıyamet senaryolarında, ortaya çıkması gereken güçlerden biri de mahşerin dört atlısıdır. *Darksiders*'da farklı hesaplar peşinde koşan güçler yüzünden Savaş erken uyandırılıyor ve bu işi çözmek onun başına kalıyordu. İkinci oyunda onun yerini bir başka atlı olan Ölüm alıyor. Benzer yetenekleri olsa da Ölüm ve Savaş tamamen farklı karakterler ve *Darksiders II* bunu hissettirmek için elinden geleni yapıyor. Savaş kelimenin tam anlamıyla durdurulamaz bir güçtü. Fiziksel olarak kendinden katlarca büyük yaratıklarla saf kuvvet savaşlarından galip ayrılırken, devasa kılıcı da hem alan etkili hem de yavaş darbelerle önünü açıyordu. Ölüm böyle bir karakter değil. Daha çok *Legacy of Kain* serisindeki Raziel'ı andırdığını söyleyebilirim. Çürümüş gibi duran vücudunun yanı sıra taktığı kurukafa maskesiyle -yüzünün bu olduğu da söylenebilir- gayet çelimsiz ve minyon duruyor zaten. Savaş'ın o ağır abi hallerini gördükten sonra Ölüm üflesen uçacak gibi neredeyse. Neyse ki Ölüm, oyunun hemen başlarında kesinlikle hafife alınmaması gerektiğini bize gösteriyor. *Darksiders II*'de Savaş gibi ağır ve güçlü değiliz belki ama bunu telafi etmek için elimizde fazlasıyla malzeme var. Ölüm daha atik olduğu gibi, ilerledikçe Savaş'ın hayal bile edemeyeceği önemli güçlere de kavuşuyor. Bunların arasında ölüleri kendisi için savaşmaya çağırmaktan ağabeyi Kargaşa'nın tabancasına ve atmalı çekmeli kancalara kadar pek çok şey var. Hepsinden önemlisi Ölüm, sağdan soldan topladığı ve toplayacağı epik ve nadir bulunan silahları kullanabiliyor.

"AZ"RAİL, ÇOK SEÇENEK

Oyunun en önemli ve büyük değişikliğinden başlamanın mantıklı olacağını düşünüyorum. *Darksiders*'a aksiyon ve macera temelinin üstüne

PC PS3 360



Forge World dünyası yapı olarak fazlasıyla ilginç, fantastik kitaplardan hatırlayacağınız cüce ve kelt mimarisi birleştirilmiş.

bir de rol yapma oyunu temasını işleyen ana özellik bu zira. Artık öldürdüğünüz düşmanlar ve açılan sandıklardan çıkan eşyaları alıp bunları kullanmak mümkün. Aynı *Diablo* ve benzeri kes-biç temalı oyunlarda olduğu gibi öldürülen yaratıklar silah ve zırh parçaları düşürüyorlar ve Ölüm bunları giyip kullanabiliyor. Eşya çeşitliliği bir *Diablo* değil beki ama yeterince iyi detaylandırılmış. Farklı özelliklere sahip hasar modelleri, karakterin temel özelliklerini güçlendiren getiriler dahil olmak üzere pek çok yan etkisi de var eşyaların. Bunun yanı sıra artık rol yapma oyunlarında klişeleşmiş epik ve nadir bulunan eşyalara da zor da olsa oyunda denk gelmek mümkün. Ölüm, üzerinde iki silah taşıyabiliyor. Bunlardan ilki muhtemelen daha havalı olduğu için ikili kullandığı orakları. Ana ataklar bunlarla yapılıyor ve genel olarak tipi değişse de orak teması aynı kalıyor. Farkı yaratan ikinci element Ölüm'ün ağır silahlarında ortaya çıkıyor. Mızrak, çekiç, balta gibi devasa silahlar haricinde hızlı ve oraklarla uyum sağlayan eldiven, pençe gibi yan silahlar da var. Aralarındaki en büyük fark; ağır silahlar birden fazla düşmana vururken, küçük silahlar tekli hedeflere daha fazla hasar veren kombinasyonlara sahip. Oyun tarzınıza veya düşen eşyaların niteliğine göre hangisini seçeceğiniz size kalmış.

+2 ORAKLAR VE EPİK CÜBBELER

Oyunda eşyaların farklı kaliteleri olduğundan bahsetmiştim. *World of Warcraft* oyuncularının aşina olduğu dille söylersek, oyunun herhangi bir anında "mavi" veya "mor" eşya düşme şansı var. Bir de güzel dilimize "içine ruh girmiş" olarak çevirebileceğimiz eşyalar var ki bunlar başta fazlasıyla zayıf olmalarına rağmen, elinizdeki diğer silah ve zırhlarla besleyebilirseniz epik eşyalardan bile daha güçlü hale gelebiliyor. Dahası bu silahlar seviye atlarken, hangi özelliklerin gelişmesini istediğinize siz karar veriyorsunuz. Yani eğer doğru geliştirilirse en güçlü silahlar bu ruhlu eşyalardan ortaya çıkıyor. Bunların kazanabileceği seviyenin de sınırı olduğu için, oyunun sonuna kadar kullanılmaları mümkün değil ancak harcanan zaman ve kaynağın hakkını verdiğini söyleyebilirim.

Silah ve eşya sistemi özünde gayet güzel ve etkili bir yenilik olmasına rağmen, bazı noktalarda oyunun temposunu fena halde düşürmek gibi büyük bir dezavantajı da yanında getiriyor. Düşen ıvır zıvırları tek tuşla giymek de mümkün, ama işin sayısal kısmını seven bir oyuncu olarak ara sıra eşyaları karşılaştırmak veya en azından deney yapmak hoşuma gidiyor. Ancak öyle anlar oluyor ki aksiyonun ortasında veya temponun düşeceği uzun bir bulmaca sekansından önce oyunu durdurmak, ilk oyunun ritim dengesinin sağlanmasına engel oluyor. Oysa çark sistemine yetenekleri atarken ne güzel hiç aksamadan çalışıyor. Düşen eşyalar için de benzer bir sistem kotarılsa daha iyi olurmuş.

Sizi bilmem ama ekranımda çıkan dört haneli rakamlar artık beni heyecanlandırmıyor.



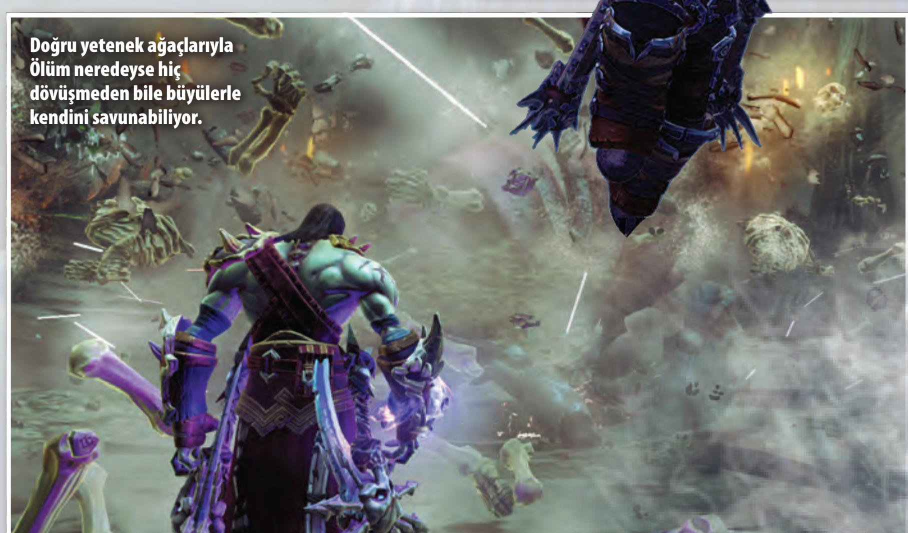
İlk oyunun kahramanı Savaş, oyunun başlarında kısa süreli de olsa kendini gösteriyor.



HANGİ PLATFORM

Darksiders II'yi hem PC hem de PlayStation 3'de oynamış bir oyuncu olarak hiç düşünmeden PS3 sürümünü tavsiye edebilirim. Her ne kadar PC'de daha yüksek çözünürlüklere ulaşmak mümkün olsa da, hem ekranda ciddi yırtılma sorunları hem de kontrol sisteminde ufak aksaklıklar var. Öte yandan PlayStation 3 sürümünde oyun alakasız yerlerde bölümün geri kalanını yüklemek için oyunu durduruyor olsa da genel olarak daha gerçekçi bir deneyim sunduğunu söylemem gerekiyor.

Darksiders II'nin başında amacımız kıyameti geri alıp, insanlığı geri getirmek. Böylece Ölüm, ortalıkta abisi Savaş'ın suçlanması için bir neden bırakmamaya çalışıyor. Bunu yapmanın yolu da ilk etapta Hayat Ağacı'na ulaşmak. Sonradan durum daha da ilginçleşiyor ama detaylardan bahsetmesem sizin için daha hayırlı olur. *Darksiders*'ın dünyasının büyük olduğunu düşünüyorsanız, ikinci oyunun ağzınızı açık bırakacağını söyleyeyim. *Darksiders II* neredeyse ilkinin dört katı boyunda ve açık alanlarla bulmaca dolu zindanları gayet başarılı şekilde dengeleyen bir yapıya sahip. Zaten hatırlarsanız ilk oyunda gerçek bir ata sahip olmak için bile oyunun yarısına gelmek gerekliydi. *Darksiders II*'deyse Ölüm oyuna doğrudan sadık atıyla başlıyor, zaten bir bineğimiz olmasa bu açık dünyayı gezmek imkânsız olurdu. Oyunun genelinin geçtiği ana dünya, dünyaları yaratan Dev-Cüce melezi ırk olan Yaratıcıların yaşadığı yaratı-dünyası tek başına neredeyse ilk oyunun iki katı kadar alan kaplıyor. Daha sonra gidilecek yerler burası kadar geniş olmasa da oyuncuyu başından sonuna kadar rahatlıkla tatmin edecek yapıya sahip. >>



Doğru yetenek ağaçlarıyla Ölüm neredeyse hiç dövüşmeden bile büyülerle kendini savunabiliyor.

Darksiders Matematiği



Legend of Zelda zindanları

Darksiders'ın ana içeriğini Zelda'dan fırlayıp gelmiş zindanlar oluşturuyor. Bulmacaları olsun, bölüm yapıları olsun her bölümün sonunda çıkan canavarları olsun neredeyse oyunu Zelda'lardan ayırmak mümkün değil. Elbette Darksiders'ın sahip olduğu şiddet ve özgün tarzı, oyunu Zelda'nın yolundan uzaklara çekiyor.

+



God of War komboları

Darksiders'ın ana elementlerinden biri de God of War tarzı kombine hareket sisteminden geliyor. Farklı silahlar ve özellikleri birleştirmek fazlasıyla kolay. Oyun, birden fazla düşman geldiğinde kamera sistemi yüzünden hafif aksıyor olmasına rağmen, içerdiği aksiyon dozajı benzer bir oyun arayan oyuncuları fazlasıyla mutlu edecektir diye düşünüyoruz.

+



Raziel

Karaktere biraz dikkat ettiyseniz, Ölüm'ün aslında Legacy of Kain serilerinin efsanevi karakteri Raziel'ı fazlasıyla andırdığını fark edeceksiniz. Hafif kambur duruş, iskeletimsi vücut yapısı ve aynı ölümcül bakışlar... Oyunun sonunda Ölüm aslında Raziel çıkarsa şaşırmayın.

=



Darksiders II



Tabancanızı uçan yaratıklara saklayın. Karadaki tiplere karşı etkili olduğu söylenemez.

Legend of Zelda: Skyward Sword > Dragon's Dogma > Darksiders II



Rakamlarla söyleyeyim; yan görevleri de yaparak oyunu yaklaşık 35 saatte bitirebildim. Üstelik oluşturulan dünya kesinlikle sıkıcı değil ve alan-yaratık çeşitliliği de bu 35 saati doldurmaya fazlasıyla yeterli. Ama *Darksiders II*'yi daha büyük ve daha ihtişamlı yapmanın bedeli ağır olmuş. Oyun gerçekten içerik olarak fazlasıyla dolu, oynarken laf olsun diye fazla içerik konulmadığını hissediyorsunuz. Sorun şu ki, ilk oyunda ana hikâye (pek ilgi çekici olmasa da) oyunu aksatmadan rahatlıkla ilerleyebiliyordu. Buradaysa oyun uzasın diye her meseleyi uzatmışlar da uzatmışlar. Örneğin bir noktada devasa bir taş gardiyana can vermek için toplamda üç tane kristal toplamak gerekiyor. Peki, olabilir. Lakin bu süre içerisinde öykünün hiç ilerlememesi nedir? *Darksiders*'ta ne güzeldi, ara sahneler aniden enteresan bölüm canavarlarıyla bölünürdü. Burada tempo çok sabit ve bu bir süre sonra can sıkıyor. Zindana gir, zindanı temizle, çıkan büyük canavarın zayıf tarafını bulup ona göre döv. Sonrasında Maker'ların yanına dönüp yeni görevi alıp farklı bir bölgede oyuna devam ediyoruz. Bu durum başta çok sıkıntı yaratmıyor. Özellikle ilk 10 saatten sonra hikâye ilerlemekte zorlanmaya ve oyun hafiften anlamsızlaşmaya başlayınca insan ister istemez bir kırılma noktası ya da oynama şevki verecek yenilikler bekliyor ki bu gelişmeler ne yazık ki çok az oluyor. Vigil Games bu noktada, muhtemelen eşya açlığının oyuncunun ilgisini *Darksiders II*'nin üzerinde tutabileceğini düşünmüş ama biraz yanılmış doğrusu. Bu biraz da *Borderlands* için yapılan, "oyunda 10 milyon silah var" reklam kampanyasına benziyor. Vuruş özellikleri ve verdiği hasar farklı milyonlarca silah var belki oyunda ama hepsi birbirini andırdığı ve aynı şekilde kullanıldığı için yeni silah almanın fazla önemi kalmıyor. Aslında oyun içinde fırlayan "500-600" gibi sayıların da anlamı bu olsa gerek. Birinin diğerinden daha fazla hasar verdiğini bilmesem neredeyse aynı silah olduklarını düşüneceğim çünkü.

Zindanlar dışında kalan açık dünyanın daha eğlenceli olduğunu söyleyebilirim. Zira asıl hikâyenin geliştiği zindanlarda zaman harcamak yerine dağ bayır gezmenin ardında da güzel bir mantık saklı. Dünyanın belirli yerlerine saklanmış ve ulaşmak için küçük platform bulmacalarının çözülmesi gereken sandıklar, toplanması durumunda geri dönüşü çeşitli ödüllerle olan taşlar ve sayfalar, ve elbette ki yan görevler oyunu ilginçleştiriyor. Normal zindanların içinde veya bölgedeki yan alanlarda saklı olan, kanca veya özel anahtar gibi ancak ileri seviyede alınan özellikler toplandığında girilebilen özel alanlar da daha önce gezilen bölgelere tekrar tekrar dönme sebebi oluyor. Sorun şu ki özellikle Forge World alanları ilk *Darksiders*'ın sunduğu kadar ilgi çekici veya akılda kalıcı mekânlara sahip değil. Örneğin gidip bir kolu çekiyorum



Oyunun en büyük canavarlarından biri bu koruyucu. Aklını başına getirmek için onu biraz pataklamak gerekiyor.

ama bunu neden yaptığımı, açtığı kapının neye yaracağını anlamamın imkânı yok. Çünkü bulmaca üstüne bulmaca, birbirine bağlanan kapılar, derken sıradan bir oyuncu olarak neyin nerede olduğunu ezberlemem mümkün değil. Böyle durumlarda yol göstermek için Ölüm'ün kargası Yıkım devreye giriyor ama nafile... Yani *Darksiders II*'nin sorunu yol bulamamak ya da bir şeyler çözememek değil, yapılan işlerin anlamsızlaşması. Ölüm'ün ağzını bıçak açmaması da buna etki ediyor. Mesela bir noktada devasa bir örsü çalıştırmak için lav ve su akışına ihtiyaç vardı, borulardan birine su akışı sağlandıktan sonra bu iş bitti demiştim, meğer suyu farklı yönlerden dolandırmak gerekiyormuş. Ölüm'ün böyle bir anda bile yorum yapmaması ve durumu iş işten geçtikten sonra öğrenmek hoş değil elbette. Zaten zindanlara dayalı bir aksiyon oyununun, oyuncusunda yön duygusu yaratamıyor olması da affedilecek bir durum değil.

Darksiders II'de beni rahatsız eden şey tam olarak işte bu oldu. Aslında bu bela, tutan bütün oyunlarda yaşanan ortak bir problem. Yapımcılar aldıkları iyi eleştirilerden sonra daha iyisinin, daha abartılı ve şaşalı olması gerektiğini düşünerek saçmalıyorlar. Daha açık ve büyük dünya, daha büyük zindanlar ve hatta daha etkileyici bölüm canavarları kağıt üzerinde mantıklı iyileştirmeler gibi görünse de *Darksiders II*'nin sonunu hazırlamış. İlk oyunda yağ gibi akıp giden kamera ve kilitlenme sistemi *Darksiders II*'nin dar alanlarında sorun yaşatıyor. Zindanlar etkileyici olmadıkları gibi bazıları arasındaki tek farkın kullanılan renk paleti olduğunu görmek sinir bozucu. Bir tanesinde taşların arasından lavlar çıkarken, diğerinde aynı taşın aynı modelinden yapılma bir dokunaç çıkıyor. Bölüm canavarlarının açıkçası daha etkileyici olmasını beklerdim. Gitgide güçlenip ilginçleşiyor olsalar da hepsinin bir zayıf yönü olması ve sizin ille de onu bulup kullanmanız gerekmesi bir yerden sonra sıkıyor. Oyunun sonunu bozmak istemiyorum ama yani o son canavar nedir yahu? Sen git beni devasa yılanlarla, gökdelen boyundaki heykellerle dövüştür, sonra ilk bölümde karşıma çıkan yaratıklardan hallice bir tiple beni dövüştürmeye çalış. Bu kadar beklediğim bir oyun için fazla büyük bir hayal kırıklığı bu... Hiç yakıştıramadım *Darksiders*'a.

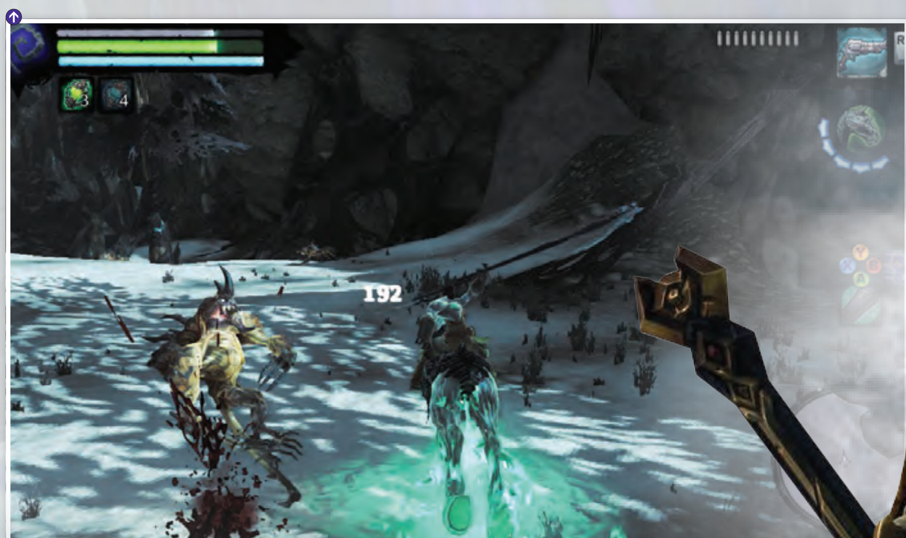


Oyunun görsel olarak gerçekten nefes kestiği anlar var. Ne yazık ki bu kalite oyunun tamamına yayılmış değil.



Kısa bir süre içinde olsa dünyaya dönüp, eski dostlarımız meleklerle karşılaşıyoruz.

Atla da dövüşmek mümkün ama işlevsel olduğu söylenemez. Attan inmeden bir iki savurmaktan fazlası gereksiz kalıyor.



50. SEVİYE NECROMANCER AZRAİL

Darksiders II'nin bana öğrettiği derslerden biri de, hiçbir oyun için beklentilerimi yükseltmemem gerektiği oldu. İlk *Darksiders* sınırlı bütçesi olan bir oyundu ve bu yüzden PC sürümünün konsoldan hallice olmasını, kötü kontrollerini ve grafik ayarlarında çözünürlük dışında hiçbir şeyi değiştirmeme izin vermemesini sorun etmemiştim. Ama *Darksiders II*'de aynı sorunlarla karşılaşınca ciddi anlamda tepem attı. Siz bu oyunun tutmasına güvenip ikincisini yapıyorsunuz, üstelik ilkine göre çok daha fazla içerik ve oyun ömrü koymayı hedefliyorsunuz. Bunun üstüne onca reklam, pazarlama bütçesi... Bunları yaparken PC sürümünü hiç mi gözden geçirmez yahu insan?

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Geniş dünya ✔ Keşif duygusu başarılı ✖ Hemen hemen her şey akşıyor ✖ Bölüm canavarları hayal kırıklığı ✖ PC'ye has sorunlar ✖ Sorunlu kamera ✖ Düşük, oyunu sıkıcılaştıran tempo

Allahtan ki oyunu PC'de oynamaya başladıktan bir süre sonra elime PS3 sürümü de geçti. Yoksa karşılaştığım aksaklıkları kötü PC çevrimine değil oyun kendisine bağlayıp zaten düşük olan notunu daha da düşürecektim.

Sanıyorum Vigil Games, ilk oyuna gelen tepkileri çok yanlış yorumlamış, *Darksiders*'ın başarısını yanlış yerlere bağlamış. Biz o oyunu *God of War*'un yetişkin tarzıyla *Zelda*'nın bulmacazindan ikilisi arasında mantıklı bir orta yol bulduğu için sevmiştik. Belki bunlar *Darksiders II*'nin saydığım bu iki oyun kadar güçlü ve özgün olmamasındandır ama THQ ve Vigil Games daha büyük oynamak yerine daha samimi ve kimlik sahibi bir oyun yaratmaya çalışsa sonuç çok daha iyi olurmuş. *Darksiders II*'ye kötü bir oyun denemez elbette ama oyuncuyu kendine bağlayıp saatlerce tutsak edecek kalitede bir yapım olmayı da ne yazık ki başaramıyor.



SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★☆☆

Daha büyük olsun diye şişirip patlatmışlar güzelim oyunu.

7,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Vigil Entertainment → **Dağıtım:** THQ / Aral İthalat → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** 80 TL
→ **Dijital İndirme:** 44$ (Steam) → **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** darksiders.com



[PROTOTYPE 2]

İKİNCİSİ VARSA, GAYRI PROTOTİP DEĞİLDİR! -FURKAN FARUK AKINCI

"İKİNCİSİ VARSA, neredeyse seri üretimdir" diyerek devam edeyim başlığıma... Artık Alex Mercer birörnek değil, yanına James Heller da ilişiverdiğinden beri. Neyse... Eğer bizim ofiste bir oyun ya da film fragmanı izliyorsanız arkadaşlar, genelde üçüncü kişi bakış açısına sahipsinizdir. Neden mi? Çünkü bizim ofiste 10 videodan 9'u Sinan'ın omuz kamerasından izlenir. İlk *Prototype*'ın videolarını "hehayt babalar bea! Ne harakatlar onnar bea!" diye izleyip oyun çıkınca mıy mıy etme sürecimizi düşünürken bile, Sinan'ın omuz kamerasından izliyormuşum gibi oluyor. Adam balık tutar gibi editör avlıyor kardeşim; odasının önünden geçerken sessiz olmak icap ediyor. Velhasıl kelâm, *Prototype* benim oldukça mesafeli kalmayı tercih ettiğim bir oyundur. İlk oyun çıkmadan önce Activision'ın verdiği gaz, tekrar eden görevler, bayık hikâye ve şahane teknik sorunlar yüzünden yellenmeye dönünce oyunun ikincisi pek umurumda olmadı açıkçası.

Fakat haksızlık etmek istemem; Radical'ın ortaya çıkardığı bu seri yeni bir şeyler yapmaya çalışan, görece derli toplu bir oyundur. İkinci oyun da ilk oyunu sevenleri yanıltmayacak bir yapım olmuş. Birkaç çivi çakılmış kamera sistemi ve PC'nin yüksek kare oranı oyunu konsol versiyonuna -ve ilk oyuna göre- daha akıcı kılmış.

GDO' LU KAHRAMAN İSTEMİYORUZ!

PC'de oyun oynamanın en güzel tarafı nedir? Elbette ki "seçenekler". Konsolda size verilen yegâne grafik ayarı kontrasttır. Yüksek konfigürasyon sahipleri için *Prototype 2*'nin ayarları tatminkâr sonuçlar veriyor. Doku kalitesi çok artmasa da çözünürlük ve kare oranı PC'de elbette ki daha iyi. Fakat zaten ikinci oyunun grafikleri ilk oyundan daha iyi... Dolayısıyla James'in animasyonlarından çevre tasarımına kadar her şey daha inandırıcı görünüyor. Bu satırları okuyan hiç kimsenin seriyi bu incelemeyle tanıdığını düşünmüyorum ama yine de bir şeyi hatırlatmakta fayda var: Oyun, yoğun derecede pekmez içeriyor. Benim "grafik pekmez" adını verdiğim vahşet öğeleri, karakter modelleri daha detaylı olduğundan çok daha gerçekçi görünüyor. Etraf, ilk oyuna göre daha kalabalık ve arka plan hikâyesini daha net resmediyor. Hikâye demişken...

James Heller adlı bir asker, ilk salgın sırasında ölen ailesinin başına gelenlerden Alex Mercer'ı sorumlu tutmaktadır. Kendini Ustura Kemal zanneden James, Alex'e bıçakla dalar. Haliyle James'i çerçeve etmiş olan Alex, ona kendi virüsünü bulaştırır. Bu sırada ilk salgını atlatmış olan Manhattan'da ilkinden çok daha korkunç bir salgın baş gösterir. Bu sayede James'in hem nur topu gibi düşmanları hem de yeni yeteneklerini sergileyebileceği alanı açılmış olur. New York artık NY değil, NYZ'dir; yani New York Zero (Ground Zero hesabı) olarak anılmaya başlanmıştır.

Yeniden darmaduman olan şehri üç bölgeye ayrılmış olarak buluyoruz. Kırmızı alan, Alex'in bölgesi ve tamamen virüsün işgali altında. Sarı bölge, kırmızı alan olan Manhattan'dan kaçan sığınmacıların yeni yerleşim alanı ve burada da virüs ağır ağır yayılmakta... Yeşil alansa kurtarılmış bölge ancak burada da Blackwatch kuvvetleri



Helikopterler bir süper kahramana saldırmak için çok verimli bir yöntem değil.

EN GÜZEL YERİ

Oyunun ortalarına doğru James'in gücünü test etmeye başlayan düşmanlar geliyor. Hani, "oyun çok zor değil" dedik ama nispeten biraz daha dişe dokunur düşmanlarla kapışmaya başlıyorsunuz. Eh, elinizin altında da denenmeyi bekleyen yüzlerce yeni güç var. Tüm bu güçleri birbiriyle zincir halinde kullanmaya başladığınız zaman oyun çok daha keyifli bir hale geliyor.



Emin olun, ihtiyacınız olan son şey bir bazuka.

James'in "ben nereden düştüm senin PC'nin içine" bakışı.



cirit atıyor. James olarak her üç bölgede de görevlerimiz var. Görevlerin oldukça çeşitli olduğunu söyleyebilirim ama kardeşim, insan ilk oyunun üzerine iki üç farklı görev daha düşünür. Yine de hayvan gibi aksiyonun yanında, askeri üslere sızmaya çalıştığınız görevler bulunuyor. Zaten James'in tıpkı Alex gibi şekil değiştirebildiğini söylemeye gerek bile yok... Aksiyon demişken... Eh be Radical! İnsan şu hedefleme sistemine bir el atıverir. 360 derece düşman yollamasını biliyorsun ama etrafımı adam gibi görüp de düşmanları karşıma alamıyorum ki! Neyse ki kamera çoğu zaman adam gibi çalışıyor da etrafta dolanırken sorun yaşamıyoruz. Fakat kalabalık düşman gruplarına karşı mücadele etmek zor ve sinir bozucu. Hele ki kamera ne yapacağını bilemeyip oraya buraya sıkıştığı zaman...

Oyunun bana kalırsa en büyük eksisi ilk oyunla biraz fazla ortak noktaya sahip olması. Ne görevlerde, ne de James'in kazanabileceği güçlerde üzerine konuşabileceğim bir yenilik var. Oyunun göze çarpan en büyük iki farkı geliştirilmiş grafikleri ve sunum tarzı. James, Alex'ten farklı bir karakter ve ikinci oyun daha kişisel bir hikâye anlatıyor. Bunun haricinde *Prototype 2*'nin orijinal oyundan kayda değer bir farkını gözlemleyemedim. Açıkçası oyunun bize en büyük vaadi olan "bölüm sonu canavarı olma" refleksini ben yine hissedemedim. Evet, James olmak eğlenceli: Atlıyor, koşuyor, binlerce düşmanı çekirdek gibi çitliyorsunuz... Ancak kombo ve kaçış sistemi sorunlu. Kalabalık düşman gruplarının arasında oyun size "KAÇ" diyor. Efendim? İstediğim gibi dövemeyecek miyim ben bu herifleri? Onun yerine düşmanların arasından hızlıca kaçabiliyor ve istediğim düşmana adam gibi kilitlenebiliyor olsaydım, her türlü kalabalığa dümdüz gidebilirdim. James'in kombosu da en ufak bir darbede yarıda kesilmezdi. Yine de muhabbeti tamamen öldürmemek gerek, özellikle yeni güçler kazandıkça ve James'in diğer hareketleriyle birleştirdikçe adam kesmenin oldukça keyifli olduğunu belirtmeliyim. Elbette ki yumuşak geçiş animasyonları da her bir katliamı daha sinematik hale getiriyor.

BERBER MİSİN BİRADER?

Bir de ilginç bir durum var... Oyun zor değil. Yani, şöyle söyleyeyim: Hiç kastırmıyor sizi. "Eh, elimizin altında tam bir hayvan adam var, ondandır" diyeceksiniz. Değil be sevgili oyungezer. Evet, James çok güçlü ama oyunda da tuhaf bir dengesizlik var. Boss savaşlarında bile aklını alıyorsunuz rakibinizin. Sanırım bu şundan kaynaklanıyor: Eğer karşınızda tek bir düşman ya da çok kalabalık olmayan bir düşman grubu varsa her şekilde o savaşı kazanıyorsunuz. Yeter ki çok köşeye sıkışmayın. James o kadar seri hareket edebiliyor ve hızlı koşabiliyor ki, ne kadar güçlü olursa olsun tek bir düşman kesinlikle yakalayamıyor onu. Binalara tırmanmak, bir binadan diğerine zıplamak oldukça kolay... Kısacası New York içinde James ile ulaşım gayet rahat. Tekrar edeceğim ama keşke aynı şeyi hedefleme sistemi ve yoğun aksiyon anındaki kamera için de söyleyebilseydim... O zaman tadından yenmezdi işte.

Oyunu PC'de oynayacaklar bir adet gamepad edinsin ve aksiyonun tadına öyle varsınlar. Yalan yok, *Prototype* tam bir konsol oyunu. Parmaklarınız birbirine girsin istemiyorsanız klavyenizi çok yormayın bu oyun için.

Max Payne 3 > Prototype 2 > Binary Domain



NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Grafik ve animasyon kalitesi ✓ Hareket kontrolleri ✓ Saldırı çeşitliliği
✖ Kendini tekrar eden görevler ✖ İlk oyuna göre yenilik yok ✖ Hedefleme sistemi
✖ Yoğun aksiyonda kamera çuvallıyor

Prototype 2'nin PC ve konsol versiyonları arasında oynanabilirlik olarak çok bir fark yok ancak teknik anlamda PC sürümünün görece daha iyi olduğunu söyleyebilirim ki sürpriz bir şey olmasa gerek. PC'cilerin aksiyon konusunda çok seçeneği yok, bu nedenle *Prototype 2* iştah açıcı görünebilir. Eğer oyunun konsol versiyonu elinizde yoksa ve cayır cayır bir aksiyon istiyorsanız deneyin derim. Paranız boşa gitmiş olmaz. Fakat oyunun sorunlu olduğunu ve zaman zaman ciddi şekilde sinir bozabildiğini söyleyeyim de sonradan küfür yemeyelim.





Bazı yeni düşmanlar da sahne alıyor.

SON KARAR

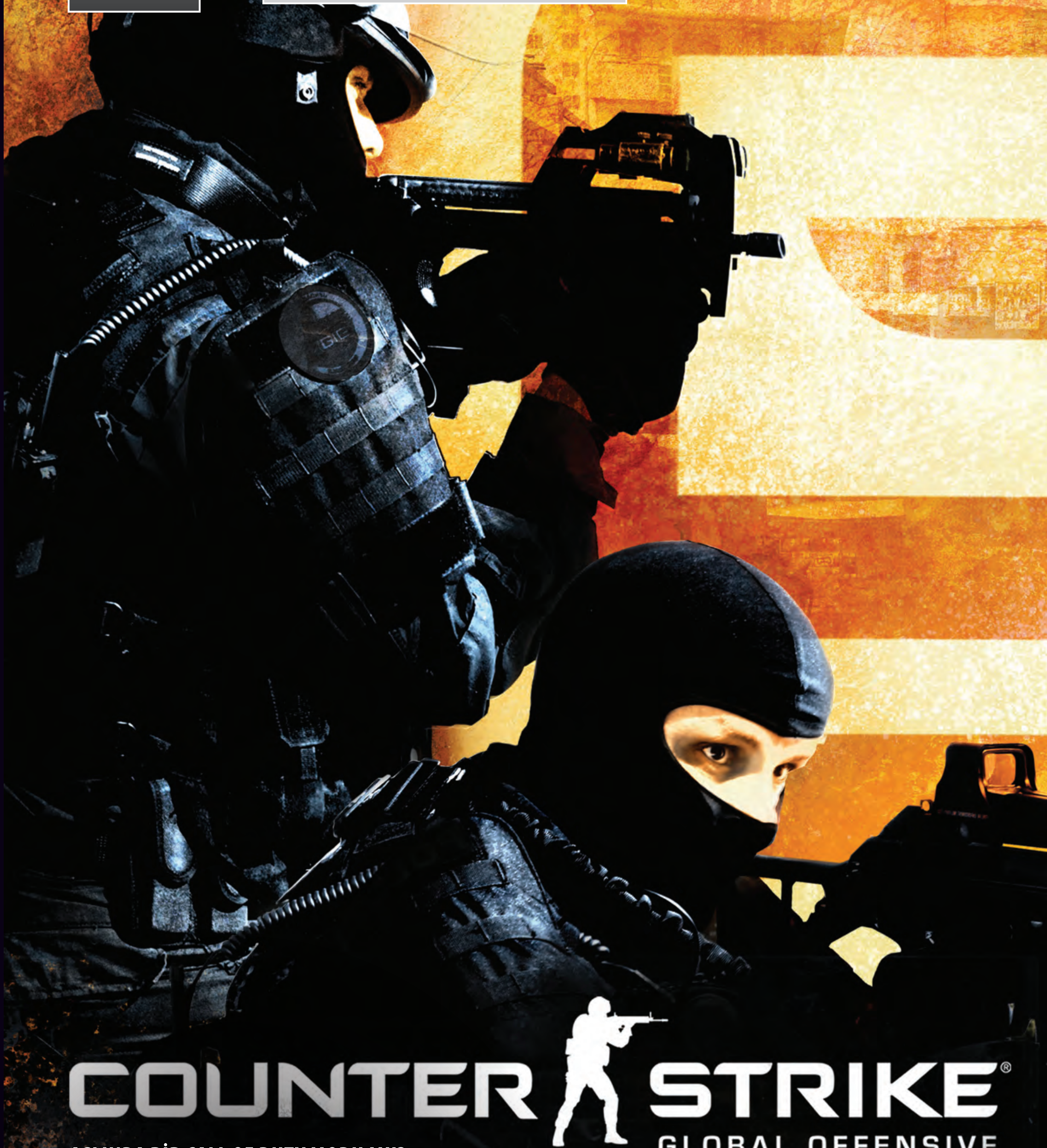
Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★☆

Vasat kaleminin biraz üzerinde ancak PC oyuncularının aksiyon susuzluğunu giderebilir.

7,1

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

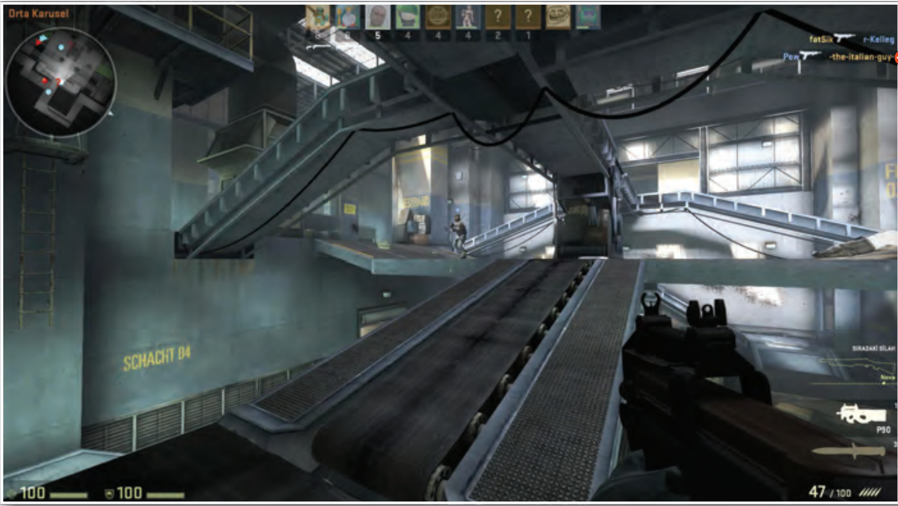
→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Radical Entertainment → **Dağıtım:** Activision
→ **Sistem:** İdeal → **Kutulu Fiyatı:** 78 TL → **Dijital İndirme:** Steam (49$)
→ **Yaş Sınırı:** +18 → **Dahası İçin:** bit.ly/e7vFx



ASLINDA BİR CALL OF DUTY MODU MU? -BURAK AKMENEK

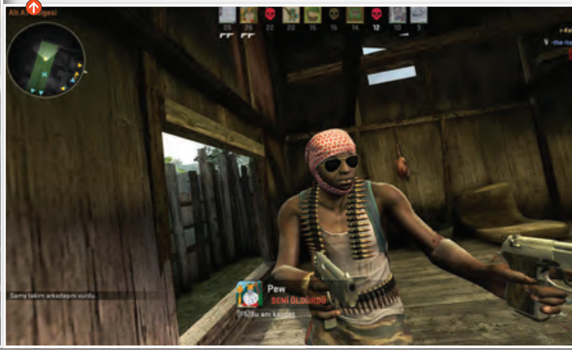
Belki hafızamız her şeyi saklamıyor. Ama bazı şeyler var ki, siz çoktan unuttuğunuzu sansanız da bir yerlerde duruyor, eliniz o işe tekrar girdiğinde hafıza da geri geliyor. *Counter-Strike*'taki durum, ikisi de değil. *Global Offensive*'le oyuna geri döndüğünüzde evet o eski bilgiler de tekrar ortaya çıkıyor ama işinizi kolaylaştırmak yerine zorlaştırıyor.

Yazının başına oturmadan önce *Global Offensive* ile ilgili bir sürü inceleme ve yorum okudum. Birçok eski oyuncu, maçlarda çatır çatır vurulduğundan, oyuncu topluluğunun fazlasıyla ustalaşmış insanlarla dolu olduğundan falan şikâyet etmiş. Belki ilk *CS* değil ama *1.6* alışkanlığından sonra *GO* ile bir şeylerin değiştiği kesin. Sıkı bir *Black Ops* ve sıradan bir *BF3* oyuncusu olarak beni Battlelog'dan arayıp bulun (OGZ klanından kolayca bulabilirsiniz), *BF3* istatistiklerime bakın. Vurma/vurulma oranım 0,8 civarında. Yani vurduğumdan daha çok vurulmuşum. *GO*'ya başladığımdan beri 1,5'lerin altına düşmedim. Neden? Çünkü ben durmadan kafaya çalışmaya çok alıştım ve *GO* da buna fena halde çanak tutuyor.



Bagaj haritası böyle alengirli bir yer. Kim kimi önce görürse artık.

Yo nigga! Adam ne bulduysa kafasına takmış.



HER ŞEY TANIDIK

Devir *CoD* devri. Başarı puanları, yeni silah açmalar, seviye atlamalar falan derken saf FPS'leri unutup FPS-RYO'lar oynar olduk. Ama biz *Unreal*, *Quake* gibi artık antika kalan oyunlar varken de eğlenmiyor muyduk? Hem de dibine kadar eğleniyorduk, sabahlara kadar oynuyorduk. *CS* ilk çıktığında kendi jargonu bile oluşmamış mıydı? "3'ün 2'si" dendiğinde *CS* oyuncularından başka kim bu bahsedilenin bir silah olduğunu anlayabilirdi ki? Bizim arkadaş grubunda Kalaşnikof'un ismi dipçiğinden ötürü "mobilyalı" idi, Desert Eagle ise tabii ki kısaca "desert". Herkes her haritayı iğne deliğine kadar ezbere bilirdi. İşte *Global Offensive*'in de en güzel yanı bu olmuş. Oyunla bu bağı kurmanızı sağlayan formüle kesinlikle dokunulmamış. Yeni bir şeyler eklense de klasik oyunu oynamak isteyenler için *GO* hâlâ taş gibi bir saf FPS, sadece grafikleri daha iyi. Asla bir *CoD: Counter-Strike* değil ama bir *CS2* de değil. Çünkü bu ismi hak edecek kadar yenilik içermiyor. İçerdiği yenilikler *CS*'yi daha önce hiç oynamamışları tatmin edecek kadar eğlenceli ama eski kurtların bunlara pas vermesini pek ihtimal dahilinde görmüyorum.

BENZEMEZ KİMSE SANA

Eğer daha önce hiç *CS* oynamamış bir FPS'ciyseniz şunu bilin ki bu oyun alışık olduğunuzdan farklı bir er meydanı. Burada silahların tepmesi farklı, hoplaya zıplaya gitmek serbest, strafe yapmak şart. Yakın uzak fark etmez, tetiğe dibine kadar asılırsan havadaki kuşları ve yerdeki otları bile vuramazsın. Tetiğe küçük küçük dokunacaksın, durmadan kafaya çalışacaksın, savaşa çıkmadan önce teçhizatının tamamını kuşanacak, uzaktaki düşmanlarını avlamak için yere çökeceksin. Karşındaki adamın elindeki silahın ne olduğunu sana isabet ettirdiği kurşundan önce fark edebilirsen ona göre taktik belirleyeceksin. Her haritada oyun başlar başlamaz karşı takımın karşılaşacağınız noktaya ne kadarlık bir sürede varacağını içindeki saat otomatik olarak sayacak, ilk el bombanı ona göre atacaksın. Durmadan koşuşturup ses yapmayacaksın, takımın çıkışta nerelerden aktığına bakacak, haritayı gözlemleyecek ve ne tarafın çöktüğünü ya da düşmanı ezdiğini görüp ona göre ilerleyeceksin. En önemlisi, her uygun anda takıma bilgi vereceksin.

Aslında *GO* çıkınca *CS*'ye geri dönmek resmen eski sevgilinle yeniden birlikte olmak gibi bir şey. Arada geçen zamanda ikiniz de değişmiş olsanız bile karakterinizin temelleri, alışkanlıklarınız aynı olduğundan kısa zamanda eski günlere dönüyorsunuz. Ha bu durum ilişkinize tekrar bir monotonluk getirir mi, işte şimdi de ona bir bakalım.

Global Offensive'le beraber bir istatistik ekranı geliyor. Burada hangi modlarda neler yaptığınızı, ne kadar vurup vurulduğunuzu, bomba koyduğunuzu vs. kolaylıkla görebiliyorsunuz. Ayrıca bir de başarımlarınız var. Bunlar da artık her oyunda görmeye alıştığımız süslü püslü madalyalarımız. Onları bir yana koyarsak aslında en büyük yeniliklerden bir tanesi yeni gelen iki mod Arms Race ve Demolution. Arms Race aslında bilinen bir mod olan GunGame'in ta kendisi. Diğer oyunlarda da gördüğümüz bir mod. Karşıdan adam temizledikçe elinizdeki silah değişiyor. Öldükçe diriliyorsunuz ve ilk 5 saniye zarar görmüyorsunuz (malum, spawn camp yapmayı seven çok). En sonunda altın bıçakla son rakibi alan oyunu da bitiriyor. Demolution'da ise karşı taraftan adam vurdukça her rauntta bir elinizdeki silah değişiyor. Burada tekrar canlanmak yok. Ölen öteki raunda kadar oyuna giremiyor. Bir de modun adı malum "demolution", yani haliyle terörist takımı bomba koyarken SWAT onları engellemeye çalışıyor. Klasik oyun modumuz ise hâlâ yerinde. Burada da iki mod var. Classic Casual'da otomatik silah alınması, kapalı FF gibi oyuna daha çabuk dalmayı sağlayan özellikler varken Classic modu bildiğimiz *CS*'nin ta kendisi.

UFAK TEFEK AYARLAR

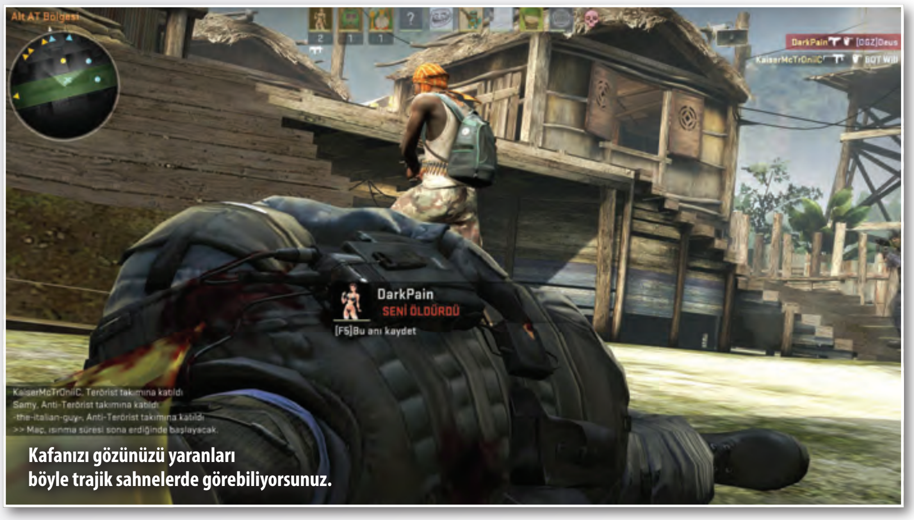
CS: GO'da MP5 olmuş MP7. M4A4'e artık susturucu takılamıyor. PP-Bizon diye 64 mermilik şarjörü bulunan bir SMG eklenmiş ama oyuna çok büyük bir katkısı olduğunu söyleyemeyeceğim. Lakin MAG-7 diye bir shotgun eklenmiş ki evlere şenlik. Bu alete pompalı değil İngilizce adıyla shotgun dedim çünkü tasarımı hiç klasik shotgun'ı andırmıyor. Şarjörlü, kısa namlulu bir SMG gibi duruyor ve rakibinizi kafasından veya vücudundan vurduğunuzda tek atışla işi bitiriyor. Yakından hiç acıması yok. Lakin doldurması nispeten uzun sürüyor. Ateş aralığı da düşük. Ofis gibi haritalarda bununla acayip iş yapabilirsiniz. Iskalarsanız toparlamanız biraz zor olabiliyor. Ama iyi bir nişancıysanız ve şansınız da varsa tek başınıza 3-4 kişinin arasından çıkabilirsiniz. El bombalarında molotof kokteyli belli bir bölgeyi bir süreliğine perde gibi bloklama konusunda ise çok başarılı.

cs_office ve cs_italy haritalarındaki terörist skin'leri çok iyi olmuş. Özellikle cs_italy'de ayrıntılar çok hoşuma gitti. Lakin bu haritayla ilgili en büyük hayal kırıklığım haritada arya söyleyen amcanın kaldırılmış olması. Oysa aryanın sesi daha oyunun başından sizi havaya sokan, bu haritanın karakterini yansıtan özelliklerinden biriydi. Tamam, teröristseniz ilk yaptığınız şey sesleri duymak için gidip bu radyoyu kırmak oluyordu ama olsun, her durumda hoş bir ayrıntıydı. Haritadaki diğer grafikler, örneğin pazaryerinde olanlar da değiştirilmiş. Genel

>>

EN GÜZEL YERİ

Etrafımdaki arkadaşlarımla konuşup oyunla ilgili "çok sıkı oyuncular var, canımıza okuyorlar" yorumlarını okuduktan sonra, oyuna girip ona buna headshot atmaya başladığım an inanılmazdı! Yemin ediyorum ki öyle süper über bir FPS oyuncusu değilimdir ama onca yıl oynayıp değişmeyen formülü yeniden karşımda görünce, bir de haritaları adım gibi bildiğimi fark edince oyun bana hiç zor gelmedi. Tam tersine en büyük sorunum çıkıştan elinde bıçakla koşmayan, çatışmada beni omzula iten, kapıları bloklayan acemi oyuncular oldu. Bir de şu yeni silah MAG-7'yle ofis haritasında üç mermide üç teröristi birden 5 saniyede alınca eğlencenin doruklarına çıktım.



Kafanızı gözünüzü yaranları böyle trajik sahnelerde görebiliyorsunuz.

Yangın çıkaran bombalar takım oyunlarında saldırı hızını kesmek ya da savunma yapmak amaçlı kullanılabiliyor ve doğru yere atılırsa gerçekten de takıma değerli saniyeler kazandırabiliyor.



PROFESYONELLER KONUŞTU

Oyungezer ahalisi olarak bizlerin CS'yle ilişkisi tabii ancak "hobi" mahiyetinde, vurdum-vuruldum derdindeyiz. O yüzden oyunun yeni halini bir de işin profesyonellerine soralım istedik, sağ olsunlar bizi kırmayıp şu üç sorumuzu yanıtladılar:

1. Eski oyunlara göre nişan almak daha kolay mı?
2. Turnuvalara uygun mu?
3. Birçok takım *Source*'u boykot etmişti. Sizce *CS:GO* bir geri dönüş sağlayacak mı? Oyun tutacak mı?



Timuçin "xylm" Argıllı, Dark Passage

1. 1.6'ya göre basılı tutarak vurmak zorlaştırılmış ama eskisi gibi kısa kısa atışlarla daha başarılı olabiliyorsunuz.
2. Bence evet ama oyun içerisindeki molotof kokteyl gibi ayrıntılara kısıtlama getirilmeli. Oyunun akıcılığını engelliyor. Oyunu durağanlaştırıyor. Eğer getirilmezse çok yavaş geçen karşılaşmalara şahit olunabilir.
3. Bence tutar çünkü sponsorların yeni oyunlara yönelmek istemesi ve oyuncuların eski oyundan sıkılması yüzünden *GO* yeni bir heyecan olacaktır.



Ertuğ "venza" Okçuoğlu, Dark Passage

1. Yok, daha da zorlaştırılmış. *Source* ve 1.6'ya göre epey zor. Resmen yeni bir oyun yaratmışlar. 1.6 da çok kolaydı. Vücuduna bile ateş etsen headshot gidebiliyordu. Ama burada muhakkak headshot gerekiyor. En kötüsü de 1.6 oyuncuları bu konudan çok şikâyetçi. Çünkü alışkanlıklarını etkiliyor. Bu daha çok yetenek istiyor ama basarak ateş edenler için daha zor. *Source* ve *CoD*'cular için daha kolay.
2. 1.6 çok eskidi ve sıktı. Değişikliğin iyi olacağını düşünüyorum. Hepimiz oynayacağız ama mesela oyun kaydedecek ve izlenebilecek HLTV gibi bir sistem yok, bunu düzelteceklerdir diye düşünüyorum.
3. *CoD*, *Point Blank* gibi oyunları oynayanları daha çok çekecektir. F2P oyuncularına daha çekici gelecektir ve daha çok rekabet olacaktır.

>> olarak bir Akdeniz atmosferi varken şimdi iyi bir kapışma haritası olmuş ama karakteri değişmiş. Klasik haritalarda rehinelerin skin'leri de oldukça iyi görünüyor. Sakalları uzamış ve acı çekmiş insanları kurtarmak, ne olduğu belirsiz hareketli beyaz kütleleri kurtarmaktan daha iyi bir his zira. Skin demişken, de_bank haritasındaki terörist skin'leri de sanki bir soygun filminden fırlamış aktörler gibi duruyor.

Demolution görevlerinde oynanabilen de_bank haritası biraz *CoD*'daki Burger King gibi. Burada da o haritadaki gibi bir restorana arkadan giriliyor (ama üstten de girilebiliyor vs.). de_train haritası da sanki eski halinin biraz daha kırpılmışı ama gene de iyi bir harita olmuş. Aksiyona kısa sürede girebiliyorsunuz ve çatışmanın bağlandığı noktalar belli. Yeni haritalardan de_lake ve de_safehouse (benim favorim) Demolution modunda oynanıyor ama bence yanlış konumlandırılmışlar. Bu haritalarda merkezde bulunan bir evin etrafında kapışıyoruz ama klasik modda daha eğlenceli olabilirmiş. Zaten bu haritaların da ince noktaları çoktan keşfedilmiş. Millet seyyar tuvalete falan saklanıyor. Sonra çıkıp etrafındakilere sürpriz yapıyor. Tabii birisi bunu keşfedip orayı taramazsa. Taramak demişken, eskisi gibi ahşabın arkasında vurulduğumuzda canımıza okunmuyor. Gene zarar görüyoruz ama mermilerin etkisi azaltılmış. Zaten oyunun genelinde oyuncu topluluğundan yıllarca toplanan geri dönüşler sonunda çekilen ince ayarları görüyorsunuz. En barizi de_dust haritasında alt tünele eklenen ve girenin sniper'lar yüzünden orada kilitlenmesini önleyen yan tünel.

YENİLİKLER FARK YARATIYOR MU?

Bence bunun cevabı hem evet hem de hayır. Eklenen silahlar, skin'ler ve yeni haritalar oyunu zenginleştirmiş. Görsellik bakımından bariz bir fark var. Ama vurma hissi animasyonlarda biraz kaybolmuş. Merminin gidişi, vurduğu zaman duyduğunuz ses yerinde ama vurulan adamda kan dışında bariz bir etki göremiyorsunuz ki bu eksiklik özellikle uzun mesafeli çarpışmalarda mermilerinizin isabet edip etmediğini anlamanızı zorlaştırıyor. Arms Race ve Demolution modları eğlenceli lakin burada silah seçiminin sizde olmaması bir süre sonra modların çekiciliğini kaybetmesine sebep oluyor. Burada sorun



Başarımlarınızı böyle bir ekranda toplu halde görebiliyorsunuz.





Türkçe menüler olması bir taraftan iyi, bir taraftan da yadırgıyor insan bazı çevirileri.

modlarda değil *CS*'nin silah çeşitliliğinde. Arada elinize geçen pompalı tüfekler ve tabancalar oyun tarzınızı değiştirmeniz için sizi zorluyor. Eğer siz de benim gibi haritaya göre silah seçen bir adamsanız, rush yapma mecburiyeti ya da açık alanda kalakalmak sizi zor durumda bırakabilir. Açıkçası bu modları bir süre oynadıktan sonra klasik modda daha çok zaman geçirmeye başladım. Çünkü klasik modlar taktik yapmaya daha açıkken Arms Race ve Demolution haritaları daha küçük ve koşuşturmaya dayalı özellikleriyle öne çıkıyor. Yangın çıkaran bombalar özellikle takım oyunlarında saldırı hızını kesmek ya da savunma yapmak amaçlı kullanılabiliyor ve doğru yere atılırsa gerçekten de takıma değerli saniyeler kazandırabiliyor.

Silah seçim menüsü konsollara kolaylık getirecek bir şekilde tasarlandığından göze çok kötü görünüyor. Ama biz PC oyuncuları zaten klavyedeki tuşları kullanıp birkaç hamlede silahları kuşanacağımızdan bu menüyle pek işimiz olmuyor. Bir de oyunun Türkçe versiyonu maalesef hayal kırıklığı yaratıyor. Verilen emeğe saygı duyuyorum elbette ama oyunu dilimize uyarlayan arkadaşlar ya İngilizceye hakim ama Türk oyuncu jargonunu bilmiyor ya da jargonu biliyor ama İngilizcede zorlanmışlar. Çok daha iyi bir uyarlama yapılabilirmiş.

OYUNA AKMADAN ÖNCE

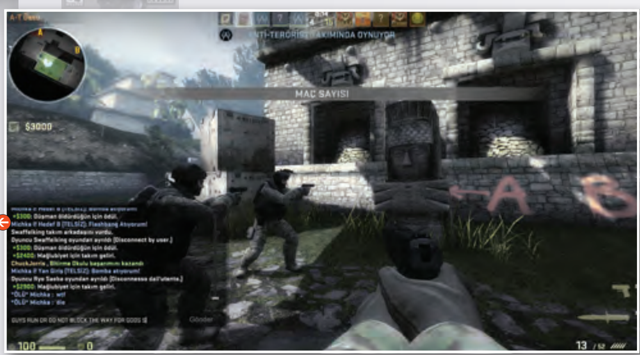
Oyun tarihinde *Counter-Strike*'ı eşsiz kılan ve uzun yıllar oynanmasını sağlayan, onun safkan ve inceliklerle dolu bir FPS olmasıdır. *CS:GO* da bu formülü kesinlikle değiştirmeden oyunu günümüze uyarlıyor. Daha iyi grafikler, bir iki yeni silah, çeşni tadında modlar ve mod haritaları ile aslında oyunun ömrünü daha da uzatıyor. Burada bir sürü ayrıntı yok ama tanıdık gelen birçok şey var. Hâlâ eski hatalarınızı yapabiliyor ya da tek başınıza karşı takımının canına okuyabiliyorsunuz. Sevdiğimiz birkaç ayrıntı elimizden alınmış durumda ama bunlar da çok can sıkmıyor. Sonuç olarak bence *CS:GO* ile hedeflenen şey *Counter-Strike*'ı modernize ederek *CoD* ve *BF* gibi serilerle kapışacak hale getirmekti ve yine bence bu iş gayet güzel başarılmış. Beni *CS*'ye geri döndürmeyi başardığına göre sizde de işe yarayacağını düşünüyorum. Ama 1.6 oyuncularının alışmak için biraz sabretmeleri gerektiği de bir gerçek.

Counter-Strike: Global Offensive > Counter-Strike 1.6 > Counter-Strike: Source

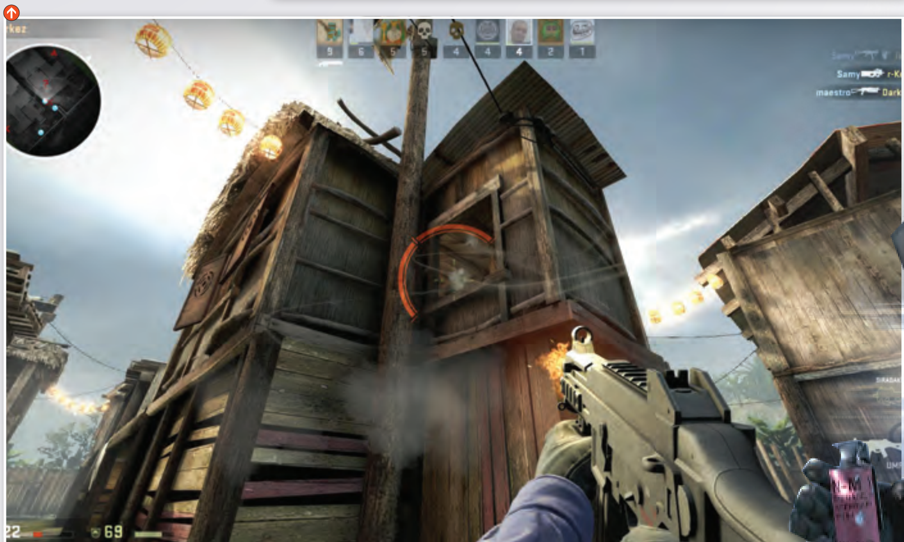


NE İYİ NE KÖTÜ?

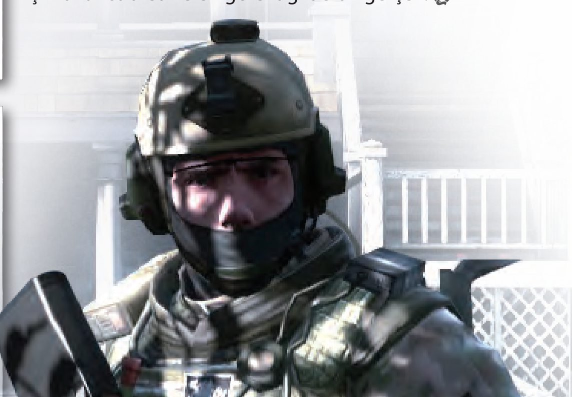
- ✓ Grafikler
- ✓ Skin'ler
- ✓ Silahlar
- ✗ 1.6'dan sonra alışması zor
- ✗ Yeni modlar çok da "yeni" değil



Veee Burak çıkışta kapıları bloklayanlara çıldırır! Koşun beaaaaaaa!!!!



Yeni haritalarda böyle saklanabileceğiniz yerler çok.



SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Rakipleriyle kapışabilmek için cilalanmış bir CS.

8,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** FPS → **Yapım:** Valve → **Dağıtım:** Valve → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu:** Yok → **Dijital İndirme:** Steam (15$)
→ **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** counterstrikego.com



ENDLESS SPACE

BOŞLUĞUN YERİ AYRI

-ÖMER AKDAĞ

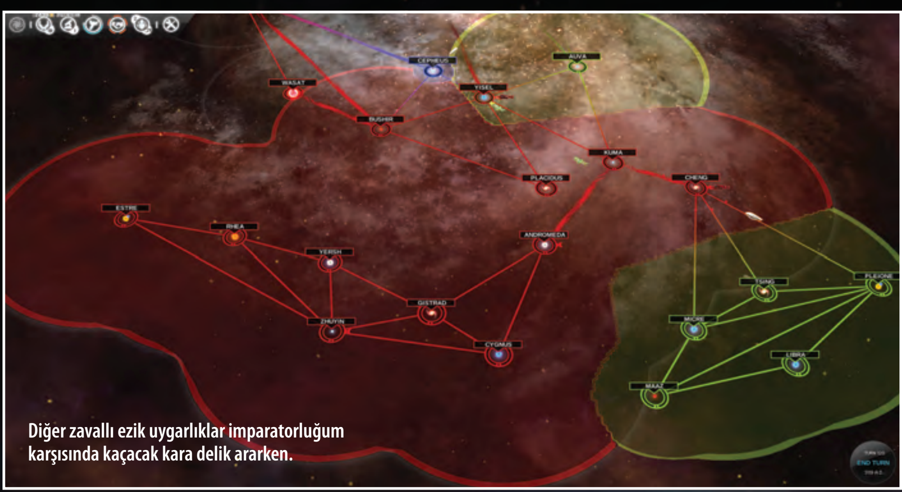
YANLIŞ ANLAMAYIN, şu çamur topunun üzerinde yaşamayı seviyorum. Mavi gökyüzü, yeşil yapraklar falan hep güzel şeyler ama uzayın o karanlığında, sessizliğinde, nasıl diyeyim, beni kendine çağıran bir şeyler var. Star Wars, *Mass Effect*, Gundam, Macross, Legend of Galactic Heroes gibi eserlere duyduğum sevgi; eh biraz da herkesin bilinçaltında olduğu gibi benimkinde de var olan etraftaki bütün bu saçmalıkları bırakıp gitme arzusuyla birleşince göklerdeki istikbalin bir an önce gelmesini ummaktan kendimi alamıyorum zaman zaman.

Günün birinde gerçeğe dönüşme ihtimali yüksek olsa da uzayda koloni kurma fikri hâlâ bir fanteziden ibaret. *Endless Space* de işte bu fantezinin bir parçası; hem kendimizi fezada hissettiren hem de günümüz teknolojisinden fazlasını istemeyen güzel bir fantezi... Oyunumuz sıra tabanlı stratejilerin 4X dediğimiz alt türüne dâhil. Uygarlığımızı seçiyor ve hedeflediğimiz zafer türüne göre gelişip diğer uygarlıklara üstünlüğümüzü kabul ettirmeye çalışıyoruz.

GİDİŞİME WORMHOLE'LAR HASTA

ES'de bir ana senaryo ya da *Civilization*'da olduğu gibi irili ufaklı solo senaryolar yok. Çok da şart değil zaten, biz kendi hikâyemizi kendimiz yazarız. Hele bir uygarlığımızı seçelim de... Uygarlıklar, eğilimleri açısından birbirinden ayrışıyor olsa da oyun biraz ilerledikten sonra aralarında çok da fazla fark kalmıyor. Ama bu hazır uygarlıklar sizi tatmin etmezse kendi uygarlığınızı da sil baştan yapılandırabiliyorsunuz. Güzel bir özellik, belirtmeden geçmeyeyim.

Harita tipi/boyutu, aktif zafer yolları, rakip sayısı gibi klasik seçimleri de yaptıktan sonra oyuna dalabiliriz demektir. Türün doğası gereği menüler ilk başta karışık gelebilir elbette ama tutorial ekranları ve neredeyse her yere konmuş pop-up'lar öğrenme sürecini oldukça kısaltıyor. Arayüzün aslında ne kadar kullanışlı olduğunu kısa sürede anlıyorsunuz. Galaksi haritasında güneş sistemleri, güneş sistemlerinin içinde de değişen tür ve sayıda gezegenler bulunuyor. Kurduğunuz binalar tüm sistem için geçerli yararlar sağlıyor. Gezegenlerin kendilerini ise oyundaki dört kaynaktan (yiyecek, sanayi, para, bilim) birine eğilimli hâle getirebiliyorsunuz, dolayısıyla da bunların yönetim menüsüne fazla işiniz düşmüyor.



Diğer zavallı ezik uygarlıklar imparatorluğum karşısında kaçacak kara delik ararken.

Diğer güneş sistemlerine yayılmak için koloni gemileri üretip yollamak durumundasınız ama halihazırda yerleşmiş olduğunuz bir gezegenin bağlı olduğu sistemdeki diğer gezegenlere bayrağınızı kolayca dikebiliyorsunuz (tabii o gezegen tipine yerleşim kurmak için gereken teknolojilere sahip olduğunuzu varsayıyorum). Güneş sistemleri arasında ulaşım, sistemler arasında bulunan çizgi halindeki yollarla sağlanıyor. Yani bu demek oluyor ki, sonraları keşfedilen bir teknolojiye sahip değilseniz, gemileriniz yalnızca bir güneş sisteminden diğerine gidebiliyor. Onları her istediğiniz yöne gönderemiyor, istediğiniz bir yerde durduramıyorsunuz. İlk başta tuhafıma gitti ama oyunun sistemine alıştıkça bunun akıcılığı sağlayan doğru bir karar olduğuna kanaat getirdim.

Oldukça çetrefilli bir teknoloji ağacımız var *Endless Space*'de. Bilim, keşif, diplomasi ve askeri olmak üzere dört ana dal altında yüzlerce seçenekten bahsediyorum. Sistem oyuncuyu pek sınırlamıyor aslında, bir teknolojiye ulaşmak için öncesinde bir sürü gereksiz (ya da ne işe yarayacağı belirsiz) teknolojiye kaynak aktarmak gerekmiyor genelde. Yine de belli bir sıralama tutturduktan sonra her uygarlıkla aşağı yukarı benzer yollardan gidiyorsunuz.

BAZILARI SOĞUK SEVER

Topraklarınız genişledikçe diğer uygarlıklarla tanışıyorsunuz (bir Dünyalı olarak koca gezegenlere "toprak" demekte sakınca görmüyorum). İlk başta her zaman soğuk savaş hâlindesiniz diğerleriyle. Ve barış yapabilmek için biraz zaman geçmesi, birbirinizi tanımanız gerekiyor. Tarafsız bölgelerde sıcak çatışmaların cereyan edebildiği bu soğuk savaş süreci genelde ne batırıyor ne çıkarıyor. Bir an önce ya direkt savaş açın ya da barış yapın derim.

EN GÜZEL YERİ

Roketlerinizin yavaaaaaş yavaş gidip düşman filosunu bir saniyede tuzla buz etmesi.



NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Derin ve akıcı oynanış ✔ Uzay atmosferi ✔ Kullanışlı ve öğretici arayüz ✔ Çok başarılı mekanik tasarımlar ✖ Ciddi denge problemleri ✖ Barışçıl yollardan ilerlemek zor

➔ İnsanlık için küçük ama uzay büyük bir yer gibi...

Bazı anormal verimli güneş sistemleri her uygarlığın ilgisini cezbediyor.



Eğer savaşın otomatik sonuçlanmasını seçmezseniz üç safhadan (uzun, orta ve kısa mesafe) oluşan bir savaş sürecine giriyorsunuz. Uzun mesafede roketler, orta mesafede kinetik silahlar, kısa mesafede ise lazerler etkili. Birimler üzerinde direkt kontrolümüz yok. Her safha için destemizden uygun bir kart seçiyor ve ayaklarımızı uzatıp olayların gelişmesini izliyoruz. Oyuncuyu savaşlarda pasif durumda bırakan bu sistem bana pek de batmadı aslında. Ha, ne zaman battı? Kolay kazanabileceğim ama yine de otomatik sonuçlanmasını istemediğim savaşlar sık sık olmaya başladığında, dakikalarca hiçbir şey yapmadan ekrana bakmaktan sıkıldığımda battı. Savaş alanında oyuncunun yapabileceği fazladan bir iki eylem ya da en azından bir savaşı hızlandırma butonu cidden işe yarayabilirdi.

X'İ 4 ALABİLİR MİYİZ?

Yazı boyunca geçen 4X kavramına yabancı arkadaşların fazlaca olduğunu gözlemlediğimden kısaca bir tanım geçmek istedim. 4X, İngilizce explore (keşfetme), expand (genişleme), exploit (kaynak işleme), exterminate (yok etme) kavramlarının bir arada olduğu kısaltmadır. Bu kavramlardan yola çıkarak düşünülürse aslında her strateji oyunu 4X sayılabilir ama durum farklı. Derin ve kompleks yapı, mikro yönetimin yoğunluğu, diplomasinin önemli olması, askeri yöntemler dışında da zafer opsiyonlarının bulunması, çok uzun süren oyun seansları 4X oyunların karakteristikleri arasında sayılabilir. Kavramın kapsamı çok net değil. Mesela Heroes ya da Total War serilerinin 4X sayılıp sayılmayacağını kesin olarak söylemek zor. Ancak 4X deyince akla öncelikle Civilization, Master of Orion, Galactic Civilizations, Endless Space gibi oyunlar gelmelidir.

Sıkıntılardan söz açılmışken, oyunun canımı en çok sıkan yanının ciddi denge sorunları olduğunu da belirtmeliyim. Her şeyden önce galibiyet yolları arasında önemli bir zorluk farkı var. Askeri bir yol izlediğim ilk oyunumu resmen elimi kolumu sallaya sallaya kazandım. Oyunda kendi savaş gemilerimizi inşa edebiliyoruz. Aldım boş bir gemiyi, dedim "roketle doldurun". "Peki" dediler, "doldurduk" dediler. Dedim "biraz daha doldurun". "Komutanım" dediler "masanızın üstü boş kalmış, çiçek miçek koyalım", "olmaz" dedim "oraya da roket koyun". Neticede pencerelerinden taşana kadar roketle doldurduğum gemilerimle önüme geleni fazla zorlanmadan alt ettim. Yapay zekâ da bazı konularda çok parlak değil, "ya bu adam roket kullanıp duruyor, dur roketlere karşı bi' savunma çekeyim" demiyor bir türlü. Oyunun ortalarından itibaren gemilerinize yalandan biraz savunma da koyarsanız başka stratejilere, roketten başka da silaha pek ihtiyaç duymuyorsunuz. Askeri yolla kazanmak bu kadar kolayken barışçıl yollardan ilk galibiyetimi ancak altı yedi oyun sonra alabildim. Hayır, bir 4X oyunu barışçıl yollardan kazanmak konusunda tecrübesiz de sayılmam. Oyun askeri eğilimli oynanışa kıyak geçiyor maalesef.

BU UZAY İKİMİZE DAR

Gelelim en can alıcı soruya: *Endless Space* mi, *Galactic Civilizations II* mi? Aynı yapı ve konsepte sahip oyunlar olduklarından türün en iyisinin kim olduğu sorusuna cevap bulmak önemli. *GCII* daha derin ve esnek bir oynanışa, özellikleri açısından birbirinden daha net ayrışan

Galactic Civilizations II: Ultimate Ed.



\>

Endless Space



\>

Master of Orion 3



uygarlıklara sahipken *ES* akıcı oynanışı ve görsel/işitsel açıdan görece başarısıyla öne çıkıyor. *GCII*'nin derinliğinden bahsederken insanı boğan derecede bir derinlikten, *ES*'nin akıcılığından bahsederken casual oyun derecesinde bir akıcılıktan bahsetmiyorum tabii, yanlış anlamayın. Ayrıca çok oyunculu bir bilimkurgu 4X oynamak istiyorsanız *Endless Space* zaten tek seçeneğiniz. Hangisinin kafanıza daha çok yatacağı biraz zevk meselesi, aralarında dağlar kadar bir fark yok aslında ama yine de *GCII*'nin şu an için biraz daha ileri seviye bir oyun olduğunu söylemek yanlış olmaz. "Şu an için" diyorum çünkü şunun altını çizmeliyim ki *GCII* ile kastettiğim, oyunun genişleme paketleriyle geliştirilmiş hâli. Yoksa *ES*, *GCII*'nin ilk çıkmış ham hâlinden daha düzgün, son hâlinden de daha iyi olma potansiyeline sahip. Üzerinde çalışılmaya devam edilirse (ki şu an ediliyor gibi) *ES* potansiyeline ulaşıp *GCII*'den daha sağlam bir oyun olabilir. Şu an daha değil ama...

STS sevenler olarak yıllardır olmadığı kadar güzel zamanlar geçiriyoruz. *Heroes, Shogun: FotS, CivV: G&K* derken *Endless Space* ile kervan yürümeye devam ediyor, üstelik daha gelecek olanlar da var. İyisi mi, biz sesimizi çıkarmayıp bu bolluğun tadını çıkaralım. Zira oyun dünyasında işler sıra tabanlı ilerlemediğinden böylelerine nadiren sıra geliyor.



Bir bilimkurgu geleneğidir, hologram teknolojisi dededen kalma.

➔ **Tür:** STS / 4X ➔ **Yapım:** Amplitude Studios ➔ Dağıtım: Iceberg Interactive ➔ **Sistem:** Ekonomik ➔ **Dijital İndirme:** Steam (30$)
➔ **Yaş Sınırı:** 13+ ➔ **Dahası İçin:** endlessspace.wikia.com



SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★
Ses / Müzik	★★★☆☆

Bazı ayarsızlıklar sebebiyle ömrü türdeşlerinden daha kısa ama yine de çok keyifli bir bilimkurgu 4X.

8,3

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl



DEPONIA

YARIM KALAN GÜZEL BİR RÜYA -ESER GÜVEN

BU SABAH RESMEN kan ter içinde uyandım. Zaten biliyorsunuz havalar çok sıcak, bir de sabahları güneş doğrudan benim odamın içine vuruyor. Normalde bu yüzden sabah erkenden uyanıyorum ama bu sefer sanırım çok güzel bir rüya görüyor olmamın da etkisiyle uyanmaya direnmişim, öyle olunca da güneş beni pişirdikçe pişirmiş. Sonunda kalktığımda su gibiydim, ama buna değdiğini de söylemem gerek.

Rüyamda Deponia diye bir yerdeydim, nasıl anlatsam, böyle hurdalardan ve çöplerden oluşan bir gezegen düşünün. Deponia öyle bir yer. Ben de orada yaşayan Rufus ismindeki bir gençmişim. Anladığım kadarıyla biraz fazla pasaklı, hayalperest, bencil, pek sevilmeyen, hor görülen biriymişim. Tabii ben kendimin böyle olduğunu düşünmüyorum ama karşılaştığım kişilerin tavırları bana bu hissi veriyor (tabii "sen çok pasaklı birisin Rufus" gibi laflar duymak da bu düşünceyi destekliyor).

Hayalperestim ama aslında hayalim çok da kötü değil. Gökyüzünde ışık gibi parlayan, burada yaşayan insanlar için bir ütopyadan ibaret Elysium'a gitmeyi hayal ediyorum. Deponia'dan nefret etmek ve kurtulmaya çalışmak için bir sürü sebebim var çünkü. Evinde kaldığım eski kız arkadaşım Tony'nin sürekli beni eleştirmesinden (ve biraz da orada sığıntı gibi yaşamaktan), insanların Elysium'a gitme planımla sürekli dalga geçmesinden bıkmış durumdayım.

ELYSIUM, HEM ÇOK UZAK HEM ÇOK YAKIN

İşte yine Elysium'a ulaşma girişimlerinden biri için füzeli, toplu bir fırlatma sistemi yapmışım ve fırlatma işleminin sonunda kendimi Elysium'da değil, o sırada yörüngeden geçmekte olan bir Elysium gemisinde buluyorum. Gemide gördüğüm ve anında aşık olduğum Goal'u kurtarma çabam ikimizin de Deponia'ya çakılmasıyla son buluyor. Ama rüyanın bu noktasında henüz farkında olmasam da bu bir son değil, sadece bir başlangıçmış.



Aa çok ayıp, öyle pat diye açılır mı duş?



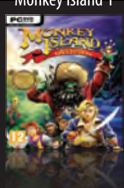
Diyorum ya işte, inat etmişim, Deponia'dan kurtulacağım bir şekilde.

Şimdi bu araya bir ek bilgi sıkıştırmam gerekiyor. İtiraf etmeliyim ki oldukça azılı bir *Monkey Island* hastasıyım. Her oyununu defalarca bitirmiş olmamdan kaynaklanıyor olsa gerek, hikâyeler ve karakterler bilinçaltımda sağlam bir yer edinmiş durumda. Tabii *Monkey Island* hastası olunca otomatik olarak Guybrush hastası da olunuyor ve itiraf etmeliyim ki iki kez farklı rüyalarda kendimi Guybrush olarak görmüşlüğüm vardır. Dün akşamki rüyamda da nedendir bilinmez benzer hisler yaşadım diyebilirim. Sanki Rufus olarak gördüğüm karakterimin içine bir tutam Guybrush kaçmıştı. Rufus konuşma tarzı olsun, espirileri olsun, hatta saf karakteri olsun Guybrush'ın yeniden vücut bulmuş hali gibiydi. Elbette ikisini aynı seviyeye koymuyorum ama bunu yapmama sebebi fanboyluk falan değil. Rufus henüz Guybrush olacak kıvama gelmemiş (belki birkaç rüya sonra gelebilir), ama potansiyeli oldukça yüksek. Tabii rüyamda bir Elaine'in, bir LeChuck'ın eksikliği de hissedilmiyor değildi; ne Goal, ne de onun *nişanlısı* Cletus veya Argus bu boşluğu doldurabilecek karakterler değildi. Bakalım inşallah bir dahaki rüyada bilinçaltımın da katkısıyla bu eksiği kapatmayı umuyorum.

EN GÜZEL YERİ

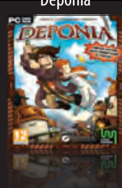
Bu rüyanın en güzel yerlerinden biri alakasız zamanda, alakasız biçimde pat ortaya çıkan; elinde çellosuyla komik bir dille hikâyeyi şarkı ile anlatan çalgıcıydı.

Monkey Island 1



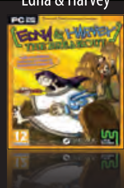
>

Deponia



>

Edna & Harvey





Pembe elbise giymiş, kadın taklidi yapan, sakallı belediye görevlisi de anca kabuslarda olur.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Verdiği Monkey Island hissi ✔ Süper eğlenceli karakterler ✔ Kaçışan diş fırçası ✔ Posta kedileri ✔ Ara demo çalgıcısı ✖ Arada bazı şapşal davranışlar ✖ Mekânlar çok çeşitli değil ✖ Yarım kalmışlık hissi (üçleme olsa bile)

Rüya dediğin, romantik anlar olmadan bir şeye benzemez.



Rüyaların en güzel yanlarından biri de gerçek hayattaki görüntülere bağlı kalmak zorunda olmayışımız. Özellikle de fantastik içerikli rüyalara ayrı bir bayılıyorum, normalde göremeyeceğimiz yaratıklar, tipler, gezegenler, renkler… Dünkü rüyam da bu bakımdan cıvıl cıvıldı. Böyle sanki hepimiz bir çizgi filmden, hatta bir LucasArts macerasından fırlamış gibiydik. Hatta rüyamın bazı kısımlarında sanki böyle ara video izler gibi farklı görüntüler vardı, kalın kontörle çizilmiş karakterler falan çok çok güzeldi. Zaten uyandığımda aklımdaki görüntüler o kadar netti ki üstün çizim yeteneğimi kullanarak bu sahnelerden bazılarını kağıda dökmeyi başardım, muhtemelen bu sayfaların sağında solunda kendimce çizdiğim bu "sahneleri" görebilirsiniz. İnanın nasıl bir şevkle çizdiysem aynı gördüğüm gibi olmuşlar, ne eksik, ne fazla.

En az ortam kadar, karşılaştığım tipler de acayip renkliydi desem yalan olmaz. Kadın kılığına girmiş belediye görevlisi çok komikti mesela, kadın sesi çıkarmaya çalışırken arada bir o kalın erkek sesine dönüşü, sonra durumu toparlamaya çalışması falan. Sonracığıma masasının içinde uyuyan belediye başkanından, şu kargolarda kullanılan köpüklü naylonları patlatmayı seven robot postacıya, zarflardaki pulları yalamak için kullanılan sevimli mi sevimli kedilere, süper aksanlı çılgın barmen Lonzo'ya kadar türlü türlü karakterle karşılaştım. Bir de tüm bu karakterlerin aksanları ve konuşmaları gerçekten çok iyiydi. Çünkü bazen oluyor, rüya ya bu, karakter ile sesi bağdaştıramayabiliyor insan. Öyle olunca da rüya bir süre sonra rahatsızlık vermeye başlıyor, beyin bir şeylerin ters gittiğini fark ediyor ve uyandırıyor insanı. Neyse ki bu sefer böyle bir durum olmadı, bu bakımdan dört dörtlük bir rüya olduğunu söyleyebilirim.



Bütün posta işlerini kediciklere yaptırıyorlar, zavallıcıklar.

RÜYADA DA BULMACA ÇÖZÜYORUM YA, DAHA NE OLSUN?

Benim gibi bir adventure delisinin rüyasında bile bulmacalarla haşır neşir olması çok da ender görülen bir durum değil. Gerçekten de çok alakasız rüyalarda bile kapının altına gazete kağıdı koyup anahtarı delikten aşağı ittirdiğimi bilirim. Bu sefer de durum çok farklı olmadı, Elysium'a ulaşmaya (ve Goal ile yakınlaşmaya) çalışırken önüme farklı türden birçok engel çıktı. Kimilerini sahip olduğum eşyaları birleştirerek geçtim, kiminde aklımı biraz daha fazla kullanmam, kiminde daha önce geçtiğim bölgelere geri dönmem gerekti. Karşılaştığım bazı bulmacaları es geçme imkânına sahip olduğumu fark ettiğimde çok da şaşırmadım, gerektiği zaman kullanılabilen bu tür "zıplamalar" sayesinde rüyanın sonunu getirebildim çünkü. Yarısında uyansaydım daha mı iyiydi yani?



Keşke şu amcayı daha fazla görebilseydim, kendisi çok yetenekli ve eğlenceli bir kişilik.

Eh, bir rüyada her şeyin dört dörtlük olmasını beklemek biraz fazla hayalcilik olur. Benimkinde de yer yer saçma sapan kısımlar vardı. Durun hatta aklımda kalanlardan birini anlatayım. Goal'ün Wenzel'in (ki kendisi yakın arkadaşım olur) evine götürüldüğünü duyunca soluğu hemen orada alıyorum, bir de ne göreyim, Wenzel efendi çekmiş robdöşambırı, eline de içkisini almış yayılıyor. Salondaki duş kabininden su sesi geldiğini duyunca aklıma kötü kötü şeyler geçiyor ve hemen açıyorum kabini (mahremiyete saygı sıfır). Bir de ne göreyim, meğer duşta Toni varmış. Klasik "ay ay ay" tepkisinin ardından gayet doğal bir şeymiş gibi duş kabini açık, ben, Toni ve Wenzel sohbet ediyoruz. Halbuki kapasana kapını, değil mi? Bu da yetmezmiş gibi az sonra evi Argus ve askerleri basıyor, Toni'nin duş hâlâ açık. Hayır Toni'nin teşhirci olduğunu bilsem bu kadar şaşırmayacağım ama öyle biri de değil. İşte bunun gibi birkaç saçma durum daha oluştu ama rüyalarda olur öyle şeyler, değil mi? *(Hepimizin bilinçaltında enteresan işler dönüyor Esercim, çok da yadırgamamak lazım :) -Serp.)*

Az önce "yarısında uyansaydım" diye bir cümle kurmuştum ya hani. İşte sanırım ben gerçekten de rüyanın yarısında uyandım. Çünkü sonu çok acayipti, pek ayrıntıya girmek istemiyorum ama dönüp dolaşıp kendimi bulduğum nokta sanki rüyamdaki her şeyi boşa yapmışım gibiydi. Kendimi yine Deponia'da buldum, Goal yine yanımda değildi, Elysium yine uzaktaydı. Üstüne üstlük beni (ve Deponia'yı) kötü bir şeyler bekliyordu, yani gerçekten sonlara doğru o hissi üstümden bir türlü atamadım. Belki uyanmama o his neden olmuştur, tam emin değilim ama emin olduğum bir şey varsa o da bu rüyanın yarım kalmış olduğudur. İçimden bir ses önümüzdeki aylarda buna benzer iki rüya daha göreceğimi, böylece ilk üçleme rüyamı tecrübe etmiş olacağımı söylüyor. Umarım öyle olur, çünkü bu seferkinin tadı damağımda kaldı.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★☆☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★☆

Daedalic günün birinde bu rüyanın oyununu yapsa tadından yenmez.

8,3

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Macera → **Yapım:** Daedalic Entertainment → **Dağıtım:** Laca Bamba Global → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** 18£ → **Yaş Sınırı:** 12+ → **Dahası İçin:** http://www.daedalic.de/en/game/Deponia/


"GERÇEK SUÇ"
BU OYUNA SEYİRCİ KALMAKTIR
- ALİ SEZGİN
SLEEPING
DOGS™

SLEEPING DOGS'U OYNADIKTAN sonra emin oldum ki eğer mafya babası olursam, en büyük derdim rakip çeteler veya yerel polis değil, örgüt içindeki köstebekler olurdu. Elbette her akıllı insan gibi, biraz fikir yürütünce bu duruma da çözüm buldum: Diyelim ki elimde on adam var, bir takip halkası oluşturacak şekilde birbirlerinden gizli tutarak, hepsine birini izlettireceğim. Sonuçta bir tanesi polis merkezine veya şüpheli bir yere girerse illa ki haberim olacak sonuçta. Sonra aklıma geldi ki bir tanesi bir karakola bilgi vermek isterse, tren gibi arkasından hepsi karakola girer, ortada çete mete kalmaz. O yüzden usta bir suç bilimci olarak yeni dahiyane planımı devreye soktum; finans planlaması. Gizli polislerin ekonomik gelir konusunu nasıl hallettiklerini hep merak etmişimdir. Sonuçta bu adam maaşını kullanamaz. Mafya işkillenir elbette. En basitinden paranın kaynağını sorar. Mafyadan gelen de kirli para zaten, onu harcasa bu sefer de şerefine gölge düşer. Muhtemelen mafyaya girdikten sonra zavallı polisler para harcayamamaktan bir deri bir kemik kalıyorlardır. O yüzden ben mafya babası olsam, örgüte girdikten sonra zayıflayan bütün elemanlarımı denizin dibine doğru, dönüş bileti olmayan bir yolculuğa gönderirdim.

Sleeping Dogs'un ana karakteri Wei Shen bu konuda biraz daha şanslı. Oyunda benim gibi deha saçan bir mafya babası olmadığından, onca derdin arasında bir de kilo sorunlarıyla uğraşmıyor adamımız. Sanırım bu noktada *Sleeping Dogs*'un nasıl bir oyun olduğundan veya Wei'nin kariyer seçiminden bahsetmeme pek gerek yok, oyunun ne olduğu belli. Karakterimizse fazlasıyla sorunlu bir tip. Wei daha çocukken kız kardeşinin madde bağımlılığı nedeniyle ailesiyle birlikte Amerika'ya göç ediyor. Çoğunu oyun ilerledikçe öğreneceğiniz ailevi sorunlar ve şahsi hayal kırıklıkları nedeniyle bir süre sonra Wei evine, Hong Kong'a geri dönüyor ve polislik kariyeri böyle başlıyor. Bir süre gizli polis olarak çalışan Wei'nin aldığı son görevse hepsinden çok daha özel ve şahsi ki bu da işleri biraz karıştırıyor. Çocukluğunda oturduğu mahallede ortaya çıkan Sun-on Yee çetesine sızması ve başındaki karakter Winston da dahil olmak üzere hepsinin işini bitirmesi gerekiyor zavallının. Zavallı diyorum çünkü sonuçta büyüdüğü mahallede kurulan bir çete olduğu için, ihanet etmesi gereken insanlar arasında elbette ki Wei'nin arkadaşları da var.



Rakip çete üyelerini doğru noktalara fıralatarak işlerini hızlıca bitirmek mümkün. Kılıç balıklarını kullanmak, bu durumdaki en yaratıcı çözümlerden biri.

İçinde gizli polislik ve açık dünya şeklinde tasarlanmış bir Hong Kong olunca insan ister istemez heyecanlanıyor. *Sleeping Dogs* da zaten bu hevesi kırmamak, oyunun "Asya'da geçen *Grand Theft Auto*" ötesinde bir şeyler ifade etmesini sağlamak için elinden geleni yapmış durumda. Hemen yazının başından *Sleeping Dogs-GTA* kıyasına başlamak istemiyorum ama madem yeri geldi; *Sleeping Dogs* ne *GTA* kadar esprili, ne de oynanış açısından onun kadar ciddi. Bu oyunda her şey var. Karate filmlerini aratmayacak kavgalar, çatışmalar, kovalamacalar, araba yarışları, karaoke ve hatta horoz dövüşleri... Her anında, her saniyesinde buram buram Uzakdoğu kokan ama bölgeye ve kültüre en alakasız oyuncuları bile kendine ısındıran davetkâr bir oyun var karşımızda.

Hangi Platform?

Sleeping Dogs'u birden çok platformda denemiş bir oyuncu olarak durumun beraberlikle sonuçlandığını söylemek zorundayım. Oyun muhteşem optimize edilmiş ve iyi bir sistemde, yüksek çözünürlüklü doku paketini de indirirseniz resmen bambaşka bir şeye dönüşüyor. Buna rağmen klavye ve fare ile Sleeping Dogs'u oynamak, oyundan zevk almanıza ciddi anlamda engel oluyor. Eğer ki bilgisayarınıza bağlayacak bir oyun kolunuz yoksa, Sleeping Dogs'u konsolunuzda oynamak kârınıza olacaktır.

UYUYAN KÖPEK ISIRMAZ

Sleeping Dogs'u ilk açtığınızda yanlış giden bir polis baskını ve hemen ardından gelen hızlı kovalamaca sahnesinin ortasında kalıyorsunuz ve oyun size o andan itibaren ne beklemeniz gerektiğini açıkça söylüyor. Wei ve suç ortağı dar sokaklarda koşturup evlerin içinden geçerken yakalanan müthiş tempo, insan manzaralarıyla tamamlanıyor. Rıhtımda mal taşıyan işçiler, asılan eti kesen kasap, evine aniden iki insan dalınca donakalan zavallı ev sahipleri... Hepsinden önemlisi, şehrin kendine has bir tonu ve ışığı var. Hayır, hayatımda Hong Kong'a gitmiş değilim ama aklımdaki Hong Kong imajıyla *Sleeping Dogs*'un bana gösterdiklerinin nasıl da uyuştuğunu anlatamam. Neon ışıklarının bütün şehre hakim olan yeşil ile birleştiği sokaklar, her daim açık, ışıl ışıl dükkanlar... Anlatamam demiştim. Şehri biraz daha gezince gerçekten küçük bir Hong Kong'un içinde olduğunuzu daha iyi anlıyor olacaksınız.
Bu garip macera bir *GTA* değil belki ama kesinlikle bir *Just Cause* da değil. Oyun, gerçekten yaşayan bir dünya değil ama yeterince canlı bir şehir sunuyor ve diğer oyunların aksine bu şehirde yapılacak bir dolu şey var.



Siperlerin üzerinden atlarken ateş ederek, yavaş çekim eşliğinde ölüm yağdırmak mümkün.

Sleeping Dogs'da iki ana öykü var. Bundan bir tanesi Shen'in Sun-on Yee içinde kendini kanıtlama çabası ve oradaki insanlarla kurduğu sağlıksız arkadaşlık ilişkileri üzerineyken, diğeri doğrudan polisliğin inceliklerine odaklanıyor. Bu iki ayrı öykünün yolları bazen birleşse de aslında anlatılan iki farklı hayat yaşamak zorunda kalan bir insanın hikâyesi. Polis Wei ve hırsız Wei, gayet güzel yazılmış karakterler ve şartlar zorladığında en iyi insanın bile korkunç şeyler



Her meslek gibi araba tamirciliğinin de kendine has tehlikeleri var.

yapabileceği fikrini gayet güzel bilinçaltınıza işliyorlar. Görevlere bakacak olursak aslında işlenen tema ve senaryo herhangi bir mafya oyunundan çok da farklı değil. Haraç toplama, araba çalma, rakip çetelere dalaşma gibi standart görevler var. Farkı yaratansa oyunun mekanikleri.

Sleeping Dogs'un çok takdir ettiğim ve bana göre oyunun ömrünü ciddi biçimde artıran özelliklerden biri dövüş sistemi olmuş. Oyun son dönem *Batman*'lerinden hatırlayacağınız serbest akış sistemine benzer bir yapı kullanıyor. Yani tekme ve yumrukları her oyun karakteri gibi atarken, karşılık vermek için doğru zamanlamayı ayarlayıp savunma yapmak gerekiyor. Örneğin, böyle bir durumda zamanlayabilirseniz, Wei kafasına inmek üzere gelen tekmeyi tutup kung-fu hamleleriyle hasmını devirebiliyor. Bunun haricinde şehirde bulunan koleksiyon parçalarını karate salonuna götürerek (nedenini sormayın aman) yeni hamleler öğrenmek de mümkün. Oyunda birden fazla tipte dövüş stili var. Örneğin daha iri yarı olan tipler, her fırsatta Wei'yi yakalayıp kündeye getirmeye çalışıyor. Bazıları daha fazla blok kullanıyor, geri kalan kısımsa satır, sustalı gibi Doğu mafyasıyla özdeşleşmiş klasik araç gereçlerle geliyorlar. Bu yüzden oyunda doğru kombinasyonları kullanmak çok önemli. Hangi düşmanın ne yaptığını anlarsanız çok dert olmuyor. Yine de yakın dövüş kısmı *Batman*'de olduğundan daha doğal ve eğlenceli. Oyunun animasyonlarına alıştıktan sonra bile o eski *Fighting Force* tarzı dövüş oyunlarının tadı hissedilmeye devam ediyor. Bu yüzdendir ki ortalıkta dolanan serserileri görünce arabayı sağa çekip sırf keyif için onlara Kemal Sunal misali tekme tokat daldığım anlar oluyor oyunda.

Diyeceksiniz bana "Koskoca mafyayız biz, nerede topumuz tüfeğimiz?" O konuda söyleyebileceğim fazla bir şey yok. Oyundan öğrendiğim kadarıyla Hong Kong siyasi durumu nedeniyle de silah giriş çıkışına kolay izin verilmeyen bir yer. Dolayısıyla çok ciddi durumlar haricinde mafya elemanları ateşli silahlardan uzak duruyorlar. Polislerinse maşallahı var hani; yolda yanlışlıkla adamın tekini itsem ateş etmeye başlıyor çakallar. *Sleeping Dogs* silahlardan korkmakta fazlasıyla haklı. Sonuçta ellerinde bu kadar güzel işleyen bir dövüş mekaniği varken, jenerik olmaktan öteye gidemeyen bir çatışma sistemine hiç pas vermemeyi tercih etmişler. Çok da iyi olmuş. Çatışma sistemi güzel çalışıyor ama fazla numarası yok. *Gears of War*'dan sonra çıkan herhangi bir aksiyon oyununu oynadıysanız tamamdır, üstüne ekleyecek fazla sözüm yok. Siper al, düşmana hedefi hizala, çık, ateş et. Yaratıcı diyebileceğim tek şey zaman zaman kurşunun bitmesi nedeniyle siperler arasında yuvarlanarak bana sıkan çete üyelerinin yanına yaklaşıp havalı karate hamleleriyle onların silahını kapmam oldu ki bu da, özellikle

Dizlerini Döv Activision!

Sleeping Dogs'un aslında normalde Activision'a ait yeni True Crime oyunu olduğunu biliyor muydunuz? Serinin önceki oyununun beklenen satış rakamlarının altında kalmasının ardından, proje yapım aşamasındayken iptal ediliyor. Oyunu devralıp tamamlatan Square Enix'se isim olarak Sleeping Dogs'u tercih etmiş. Square Enix için işler oldukça iyi gidiyor çünkü çıktığı ilk iki haftada oyun çoğu Avrupa satış listesinin ilk sırasında yerini sabitlemiş durumda. Ellerindeki hazinenin değerini bilmeyen Activision yöneticilerinin şu an koltuklarındaki rahatsızlığı tahmin etmek için sektörde uzman olmak gerekmiyor.



Winston'ın gaddar olduğunu düşünüyorsanız, annesinin yapabildiklerini görene kadar bekleyin.


Oyunun belirli bölümleri çok dolu ve canlı. Keşke bu canlılık şehrin tamamına yansıtılsaydı.

açık alanlarda yapılması kolay bir numara değil. Onun dışında, yavaş çekim ateş etme gibi yan özellikler olsa da bunlar oyunun temposuna uyan, keyif veren özellikler sayılmazlar.

Sleeping Dogs'un en büyük avantajlarından biri, geliştirici ekip United Front Games'in içinde zamanında *Need for Speed* için çalışmış yapımcılar olması. Bu durum kendisini fazlasıyla hissettiriyor oyunda. Kastettiğim şey sürüş fiziklerinin ultra gerçekçi olması ya da arabaların ağırlığını hissettirmesi değil ama zaten bunlar önemli de değil. İster uyduruk, iki kapılı, kolay park edilen şu Uzakdoğu arabalarından birini isterseniz de son model bir spor arabayı sürüyor olun, sizin derdiniz "kaçabilen" bir araç olacak; ani şekilde hızlanmak, ters dönüşler yapmak, ara sokaklara girip çıkmak isteyeceksiniz. Araçların özellikle yarışlarda çevredeki çitlere falan takıldıkları oluyor ama şahsen araç sürmekten bu kadar keyif aldığım ikinci bir açık dünya oyunu daha görmedim ben.

Çatışmadan araçlara geçtim ama *Sleeping Dogs*'da ikisini birden yapmak mümkün. Wei'yi bazen çete üyeleri bazen de polisler takip ediyor olacak. Bunlardan kaçmanın en mantıklı yolu duruma göre şoför veya yolcu olarak aracın camından sarkarak silahları konuşturmak oluyor. Çoğu durumda araçların tekerlerini patlatarak takla attırmak veya doğrudan şoförü vurmak yeterli oluyor. Diyelim ki birkaç isabetsiz atışın ardından aracınız alev almaya başladı, anladınız ki yakında patlayacak. Bu durumda *Pursuit Force*'dan doğrudan araklanan araçtan araca atlama durumu devreye giriyor. Bu saydığım özelliklerin hepsi ayrı ayrı hoş, bunu kesinlikle inkâr edemem. Tamamının bir araya gelip oyunun akıcılığını bozmadan ahenk içinde çalışması ise büyüleyici. Sırf o atmosfer ve heyecanı yakalamak için bile ara sıra alakasız bölgelerde çatışma çıkarıp polisten kaçtığımı söylersem ne demek istediğimi daha iyi anlarsınız sanırım.

KARAOKE YAPAN MAFYA BABASI

Diyelim ki görev peşinde koşmaktan sıkıldınız ve biraz olsun şehirde takılarak rahatlamak istiyorsunuz. *Sleeping Dogs*'un gelmiş geçmiş en canlı oyun şehri olduğunu söyleyemem ama sizi boş bırakmamak için elinden geleni yapıyor. Ancak Wei'nin serbest koşu tekniğiyle ulaşıp alabileceği içi para dolu sandıklar, çetelerin yoğun olduğu bölgelerde hack'lenebilecek

İçinde gizli polislik ve açık dünya şeklinde tasarlanmış bir Hong Kong olan Sleeping Dogs, oyunun "Asya'da geçen Grand Theft Auto" ötesinde bir şeyler ifade etmesini sağlamak için elinden geleni yapmış.







güvenlik kameraları gibi pek çok detay var. Bazen mesela ele geçirdiğim kameralarla suçlu avlamak yerine yoldan geçen masum insanları polise yakalattırıp eğleniyorum ben. Bunlar da kesmezse zar zor kazandığınız paranızı horoz dövüşlerinde harcayabilir, dövüş kulüplerinde şansınızı deneyebilir veya yoldan yardım isteyen herhangi bir kişiye kulak verebilirsiniz. Yol kenarı görevleri özellikle eğlenceli oluyor. Bunlar tekrar tekrar karşımıza çıkan karakterlerin verdiği salak görevler de olabiliyor, Wei'yi bir anda kandırıp parasını alan kapkaççıyla yaşanan uzun bir kovalamaca sekansı gibi ilginç şeyler de. Hepsinden aynı performansı beklemeyin.

Sleeping Dogs'da oyun içinde oyun temasına uyacak çok sayıda mini oyun da var. GPS ile yer saptama veya kamera hack'leme gibi basit işleri yaparken bile oyuncunun da uğraşması gerekiyor. Örneğin bir güvenlik kamerasını ele geçirmek için dört haneli şifreyi bulmak gerekiyor. Oyun size tahmin ettiğiniz sayıların doğru, yanlış veya yerinin hatalı olduğunu söylüyor ve sınırlı sayı ve hakta Wei'nin bunu çözmesi gerekiyor. Bu görevlerden bazıları da zamana bağlı. Diyelim ki gizlice bir depoyu soyacaksanız, çevredeki güvenlik görevlilerinin zamanlamasını ayarlayıp o geri dönmeden kilidi maymuncukla açmaya çalışmak bile gereğinden fazla heyecanlı olabiliyor bazen.

Yanılmıyorsam karakterlerin oyundaki ana kurgu dışında bir sosyal hayata sahip olması fikri ciddi anlamda ilk olarak *Grand Theft Auto IV*'te ortaya atılmıştı. *Sleeping Dogs*'da da kız arkadaşla gezme veya aktivitelere katılma durumu var ama bunlar görevlerin içine yedirildiği için çok sorun olmuyor. Örneğin bir görevde Wei'nin kapalı olan bir parka kız arkadaşıyla girip onun için fotoğraf çekmesi gerekiyor. Bu *GTA*'daki gibi iyi ödül ve bonuslar için oyuncuların mecbur olduğu bir durum olsaydı muhtemelen rahatsız olurdum ancak *Sleeping Dogs* tadında bırakıyor. Oyuncuya karaoke gösteriliyor ama daha sonra oraya gidip gitmemek size kalmış. Polislerden kaçmaya çalışırken, "arkadaşlar" tarafından neredesin mesajlarıyla taciz edilmemek kesinlikle isabet olmuş. Karaoke olayını mesela ben o kadar da sevmedim. O kadar *Guitar Hero* oynadıktan sonra oyun kolunu yukarıda tut aşağıda tut



Sleeping Dogs'un en zayıf yani deniz kovalamacaları olablilir. Bomboş okyanusta rampalar dışında bir şey çıkmıyor zaten.

Mini oyunlarından küçük detaylarına, hikâyesinden sunumuna kadar bu senenin belki de en sürpriz yapımı Sleeping Dogs.

beni hiç mi hiç kesmedi. Bir daha da karaokeye dönüp bakmadım, zaten geniş içeriği sayesinde oyun da eksikliğini hissettirmedi bana bunun. Yemek yeme, özel masajlardan yaptırma (?!) gibi günlük ihtiyaçlarsa Wei'ye çeşitli bonuslar kazandırıyor. Tek seferde bir tane özellik alınabiliyor ama bunların çoğu kullanmak isteyeceğiniz türden şeyler. Örneğin Wei masaj yaptırırsa şöhretini ve kullanabileceği kıyafet/araç çeşitliliğini artıran puanlarından daha fazla kazanabiliyor. Zor bir dövüşe girmeden önceyse mantı yiyip Wei'nin daha hızlı iyileşmesini garanti altına alabilirsiniz.

MAFYANIN POLİSİ OLMAZ AMA POLİSİN MAFYASI OLUR

Bilirsiniz böyle iki tarafın olduğu oyunlarda genellikle bir seçim yapmak gerekir. Wei Shen'in çetedeki arkadaşlarını mı destekleyeceği yoksa bütün günahlarına rağmen polis teşkilatına sadık mı kalacağı gibi sorunlar *Sleeping Dogs*'un dertleri arasında değil. Oyuncunun bu noktada karar vermesi beklenmiyor. Bu da son derece iyi gelişen bir öykünün saçma kararlarla veya "iyi son", "kötü son" klişeleriyle bölünmesi veya mantıksızlaşmasının önüne geçiyor. Burada anlatılan öykünün size değil de Hong Kong'da gerçekten Sun-on Yee'de gizli polis olarak çalışan Wei Shen'e ait olduğunu daha iyi anlıyorsunuz. Oyun boyunca Wei, sizin asla düşünmeyeceğiniz pek çok kötü ve karanlık kararı da uygulamak durumunda kalıyor. Bu da Wei'nin, içini oyuncunun doldurması gereken boş bir kalıp karakter olmasının önüne geçiyor. Hırsız-polis ikilemiyse oyun içindeki davranışlarınızla aldığınız puanlarla ortaya çıkıyor. Örneğin bir görev sırasında çevreye ve insanlara zarar verirseniz polis puanlarını alamıyorsunuz. Öte yandan oyunun başında çete Wei'nin polis olabileceğinden şüphelendiği için karakterin mümkün olduğunca şiddete başvurarak hasımlarını



Oyunun gerçekten "parladığı" anlar geceleri oluyor. Bu sahneyi gördükten sonra kim yağmurlu bir gecede Hong Kong'da olmak istemez ki?

O kadar var mı?

Oyunun Hong Kong'da geçmesini fırsat bilerek, bu dönem Birleşmiş Milletler çalışanı olarak, programı çerçevesinde bölge polislerine insan hakları üzerine eğitim veren Okan Üçer'le oyunun gerçekçiliğini tartışma şansı yakaladım. İşte bölgede yaşayan bir yabancının gözünden Hong Kong:

"Oyun şehrin havasını veriyor vermesine ama Hong Kong'un büyüklüğünü ve ışıltısını sadece Sleeping Dogs oynayarak anlamanız zor. Mafya olayı ise oyunda gösterilenden farklı şekilde ilerliyor. Masaj salonu maskesiyle çalışan genelevler başta olmak üzere, yasadışı çalışan hemen hemen her şey bölgeye hakim polisin kontrolü altında çalışıyor. Sleeping Dogs'da gösterilen mafya tipi bir dönem gerçekten varmış ancak onları zayıflatan polis gücü onların yerini almış. Şahsen eğitim verdiğim rütbeli polis çalışanlarının bana 'kıyak' çekmek için, burada yazamayacağım pek çok yasadışı etkinliğe beni götürmeye çalıştığı oldu. Küçük çaplı çeteler ve sokak serserileri hâlâ var ama bunlar tamamen çevreye hakim polislerin kontrolünde çalışıyorlar."

Karakterler



Wei Shen | Jackie Ma | Winston Chu | Sam Dogeyes Lin | Henry Lee | David Wa-Lin Po | Jane Teng | Tnomas Pendrew

360 | PC | PS3



Elektrik faturası kuyruğunda kavgaya tutuşan iki mafya elemanının yarattığı dehşette, olan gişe memuruna oluyor.

indirmesi gerekiyor. Ama oyunu doğru oynayarak iki taraftan da puan almak mümkün. Gelen puanlarla oyunun tamamına etki etmese de oldukça kullanışlı yan özellikler açılıyor. Mesela oyunun başlarında çok dert olan araba çalmayı kolaylaştıran şu cama sokulan demir çubuklar resmen hayat kurtarıyor diyebilirim.

AZ PİŞMİŞ ÇİN MAKARNASI

PC'de oynadığım *Sleeping Dogs*'da yaşadığım tek sorun kontrollerde oldu. Optimizasyon ve yüksek çözünürlüklü doku paketi sayesinde muhteşem görünmesine rağmen oyuncuyu bu kadar zorlayacak bir kontrol yapısı olması düşündürücü. Şahsen benim deneyimimi kurtaran şey genelde devşirme oyunlarda kullandığım oyun kolu oldu. *Sleeping Dogs*'u klavye ile oynamayı düşünüyorsanız, hem oyun deneyiminizin zarar göreceğini hem de özellikle arabalı çatışma sahnelerinde saç baş yolacağınızı rahatlıkla söyleyebilirim.

Övünmek gibi olmasın ama beklediğim oyunlar beni nadiren yanıltır. *Sleeping Dogs*'dan ise çok özel bir beklentim yoktu, biraz oynarım ve iyi vakit geçiririm diye düşünüyordum. Fakat ufak aksaklıklarını bir yana koyarsak, mini oyunlarından küçük detaylarına, hikâyesinden sunumuna kadar benim için bu senenin en sürpriz yapımı oldu. Beklentilerimin katbekat üstündeymiş meğer *Sleeping Dogs*. Açık dünya oyunlarını, dövüş oyunlarını ve hatta araba yarışı oyunlarını seven herkese gözüm kapalı tavsiye ediyorum. Ve şu saatten sonra *Grand Theft Auto V*'in ne yapacağını daha çok merak ediyorum.



Yeni oyunumuzun sunduğu siper mekaniklerine sık sık başvurmamız gerekiyor. Birazdan mesela.

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** United Front Games Games → **Dağıtım:** Square Enix / Aral İthalat → **Kutulu Fiyatı:** 89 TL → **Dijital İndirme:** 50$ (Steam)
→ **Yaş Sınırı:** 18+ → **Dahası İçin:** sleepingdogs.com

Sleeping Dogs > Grand Theft Auto IV > Saints Row: The Third



NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Gezip görülesi dünya ✔ Bolca eğlenceli görev ✔ İlginç karakterler/Başarılı seslendirmeler ✔ Yapacak çok şey var ✔ Oyuncuyu bağlayan hikâye
✖ Şehir yeterince canlı değil

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★★

Uzakdoğu hiç bu kadar yakın olmamıştı.

9,1

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



SİZ DE Mİ FİLMLERİNDEN SIKILDINIZ? -TURGUT UÇ

TRANSFORMERS FALL OF CYBERTRON

HIGH MOON STUDIOS'UN elinden yeni bir *Transformers* oyunu çıktığında heyecandan paniğe doğru değişen bir skalada değişik ruh hallerine giriyorum. Çünkü 2010 yapımı *War for Cybertron* da onların, 2011 yapımı *Dark of the Moon* da. Ve bu oyunlardan ilki gelmiş geçmiş en iyi *Transformers* oyunu olarak nitelendirilirken ikincisi vasat bir film oyunu olmaktan öteye geçemedi. Hal böyle olunca insan ister istemez biraz tedirgin oluyor. Ancak *Fall of Cybertron* birilerinin baskısıyla ve çeşitli direktiflerle yoğrulmuş bir film oyunu değil, aksine firmanın tamamen kendi yorumu ile şekillenmiş ve ilk oyunun çok daha üzerine çıkan enfes bir yapım. Sanırım bu döngüde önümüzdeki sene lanet bir oyun gelmesini bekleyebiliriz…

TILL ALL ARE ONE

İncelemenin sonunu bekleyip de kimseyi germenin alemi yok. Eğer *War for Cybertron*'u beğendiyseniz bu oyunu çok daha fazla beğeneceksiniz. Karşımızda selefini bir köşeye itip "Gelmiş geçmiş en iyi *Transformers* oyunu" sıfatını gururla taşımayı sonunda kadar hak eden bir yapım var. Üstelik *Transformers* oyunları özelinden çıkarsak bile *Fall of Cybertron* 2012'nin en iyi oyunları listesinde kendine rahatlıkla yer bulacaktır. *War for Cybertron*, çok eğlenceli saatler sunan ama pek çok noktada da tökezleyen bir yapımken *Fall of Cybertron* hatalarından ders almış, empati yeteneği yüksek, fazlasıyla mütevazı ve bir o kadar da ne yaptığını çok iyi bilen bir oyun olmuş (kızım olsa evlensin isterim, o derece). Bütün bunları şimdiye kadar incelediğim en iyi oyun olması sebebiyle gaza gelerek söylediğimi düşünüyorsunuz ya, çok ayıp ediyorsunuz işte…

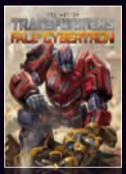
Hikâyenin nasıl bir yöne doğru ilerlediğini oyunların isminden çıkarmak mümkün. İlk oyun, Autobot ve Decepticon'ların kendi toprakları için verdikleri mücadeleyi anlatırken bu oyunda ise artık okeye dönen Cybertron'dan kaçma çabaları odak noktası oluyor. Cybertron'da yaşamın temel kaynağı olan Energon'un tükenmeye yüz tutması üzerine hem Autobot'lar hem de Decepticon'lar kalan son enerji kırıntılarını da toplayıp kendilerini kurtarabilmenin planlarını yapmaktalar. Elbette ki savaşın temiz yüzü olan Autobot'lar için devasa uzay gemileri Ark'ı Energon ile yüklemek yeterli iken, Decepticon'ların Autobot ırkını tamamen yok etmeden gitmelerini beklemek hayalcilik olurdu. Hikâyenin temelini bu örgü oluşturuyor ama her iki taraf için de karakter bazlı ufak yan hikâyeler olduğunu da belirtmekte fayda var. Starscream'in ihaneti, Grimlock'un ortadan kaybolmuş olması gibi yan hikâyeler de oyunun sonuna yaklaştıkça ana hikâye ile birleşiyor ve ortaya dallı budaklı, fantastik bir öykü çıkıyor.

War for Cybertron'da hatırlarsanız bölüm başında 3 karakterden birisini seçiyor ve diğer iki karakteri yapay zekânın kontrolüne bırakıyorduk. *Fall of Cybertron*'da ise her bölüm belirli bir karakter için özel olarak yaratılmış durumda ki bence bu karar oyun için tam bir dönüm noktası niteliği taşıyor. Çünkü hem Autobot'lar hem de Decepticon'lar için her karakterin farklı bir özel gücü bulunuyor ve bölümler de bu özel gücün yapısına göre şekilleniyor. Jazz'in kancası (Grapple Hook) sayesinde bölüm tasarımı platform özellikleri taşırken, Cliffjumper'ın görünmezlik yeteneği bir anda gizlilik temalı bir yapıya büründürüyor oyunu. Toplamda 13 bölümün yer aldığı oyunda 10 farklı karakteri yönetiyoruz ve bu da on farklı oynanış şekli anlamına geliyor. Şey, aslında dokuz diyebiliriz çünkü garibim Bumblebee'nin herhangi bir özelliği bulunmuyor. Yer alan bu 13 bölüm ise savaşın iki tarafına da eşit şekilde dağıtılmış durumda. Yani altı bölüm Autobot'larla oynarken, altı bölümde de Decepticon'ları yönetiyoruz. Son bölümde ise.. neyse orası sürpriz kalsın. Ancak şunu söyleyebilirim sanırım; hikâyeye iki tarafın gözünden de baktığımız için bir tarafı desteklemek zorunda bırakmıyor oyun bizi. Yani "Yaşasın Autobot'lar, gebersin Bizans'ın torunu Decepticon'lar" mantığının dayatılmamış olması çok güzel. Bu sayede Optimus Prime'ın kendi ırkını kurtarma çabası da size yakın gelebiliyor,



Optimus Prime, olması gerekenden biraz daha güçsüz hissettirse de Metroplex'i kontrol edebiliyor olması işin rengini değiştiriyor.

Transformers: Fall of Cybertron



>

Transformers: War for Cybertron



>

Transformers: Dark of the Moon



Megatron'un küllerinden doğarak yeniden yükselmesi de. İşte bu iki tarafa da duyulan sempati sonrası oyun öyle bir noktada sizi seçim yapmaya zorluyor ki bir anda ne yapacağınızı şaşırıveriyorsunuz. O seçim anında sadece oyunun önceki bölümleri değil, bütün çocukluk hatıralarım, ağzı yüzü yamulmuş Transformers oyuncuklarım gözümün önünden geçti ve adeta yıllardır bu seçimi yapmayı bekliyormuş gibi tarafımı belirledim. Bunca senenin sonunda içimden bir Decepticon çıkmış olmasını ise ben bile yadırgadım açıkçası…

Bu karakter çeşitliliğinin oynanışa çok ciddi bir değer kattığını söylemek mümkün. "İlerle ve karşına çıkan tüm robotları yok et!" yüzeyselliğinden sıyrılıp her yeni bölümde farklı bir tarz sunmayı başarıyor *Fall of Cybertron*. Örneğin oyunun eksiklerinden birisi olarak düşündüğüm yakın dövüşün geri plana atılması durumu, Bruticus ve özellikle Grimlock bölümlerinde birden şahlandı adeta. Diğer karakterlerle tamamen uzaktan ve birbirinden farklı pek çok silahla çatıştığımız bölümlerde yakın dövüş neredeyse hiç kullanılmıyor. Zaten her karakter birbirinin aynısı tek bir yakın dövüş hareketi sergilediğinden cazibesi de yok. Ancak Decepticon tarafında Bruticus, Autobot tarafında ise Grimlock ile adeta önümüze geleni yıkıp geçtiğimiz bir yakın dövüş sistemi uygulanmış ve enfes olmuş.

Keşke araca dönüşme kısmı da bu kadar iyi olabilseydi. Bir noktadan diğerine gitmek dışında dönüşümlerin pek bir faydası bulunmuyor ve çok da kullanmıyorsunuz zaten. Sadece Vortex ve Starscream gibi karakterlerin dönüşümleriyle uçabildiğimiz için orada durum biraz farklılık gösteriyor. Ve bu noktada yine Grimlock en büyük farkı ortaya koyuyor. Çünkü bu oyunla birlikte Dinobot'lar da arz-ı endam ediyor ve Grimlock'ın dinozor dönüşümü ile ortalık resmen şenleniyor.

Son iki paragraftan çıkarabileceğimiz sonuç şu; Grimlock'ı kontrol etmeye başladığınız anda eğlenceye hazır olun! Dikkat ettiyseniz "farklılık" noktası üzerinde çok duruyorum çünkü bence ilk oyunun en büyük problemi buydu. Ne karakterler anlamında ne de bölüm tasarımlarında tekdüzelikten çok fazla kurtulamayan *War for Cybertron*, bir yerden sonra kendini tekrar etme yanlışına düşüyordu maalesef. *Fall of Cybertron* ise karakterler ve oynanış dinamiklerinin yanında pek çok farklı bölüm tasarımı ile de daha iyiye doğru büyük bir adım atıyor. Metalik gökdelenlerden Insecticon (böceğimsi robotlar) kaynayan mağaralara kadar pek çok farklı bölüm çeşidi oyunda bizleri bekliyor. Bütün bu çeşitlilik sayesinde yaklaşık olarak 9-10 saat süren senaryoyu asla sıkılmadan, tek nefeste bitirebiliyorsunuz.



İşte Grimlock ve Dinobot dönüşümü! Insecticon'lardan nefret etmekte ise sonuna kadar haklı…

THE FINAL COUNTDOWN

İlk oyunun bana göre en büyük artılarından biri olan co-op özelliğinin çıkarılmış olması ise kimi oyuncuları üzecektir sanıyorum ki. Ancak bunun yerine eklenen Escalation modu belki bir nebze olsun durumu kurtarabilir. *Gears of War*'un Horde modu sonrası peydah olan ve artık günümüz oyunlarının pek çoğunda standart hale gelen bu modda, tur bazlı olarak üzerimize akan robot yığınına karşı hayatta kalma mücadelesi veriyoruz. Bu tarzda hazırlanmış en iyi modun Escalation olduğunu söylemek güç ancak oyuna içerik zenginliği anlamında değer kattığı da aşikar. Aynı şeyler çoklu oyuncu tarafı için de geçerli. Bugüne kadar gördüklerimizden farklı seçenekler sunmasa da, bir süre zaman geçirmemeniz için hiçbir sebep yok. Ancak puan bazlı düşündüğümüzde çoklu oyuncu da Escalation modu da, *Fall of Cybertron*'un artı puan hanesinde yer alabilecek özellikler değil. Finalinden anladığımız kadarıyla mutlaka devamı gelecek olan bu serinin üçüncü ayağında gelişim göstermesini beklediğimiz tek yer burası kaldı diyebiliriz.

Transformers, görsel olarak da kendini geliştirmiş, önceki oyuna göre daha estetik, daha cazibeli bir havası var artık. Özellikle karakter detaylarında gösterilen özen mutluluk verici, ilk oyunda fazlasıyla geçiştirilmiş bir unsurdu çünkü bu. Bir tek neden müziklerin bu kadar az kullanıldığını anlamadım açıkçası. Tamam, oyun genellikle "güm, pat, çat"la geçiyor ama yine de insanın kulağı bazı yerlerde müzik girmesini bekliyor (puan kıracağım ya illa, bahane arıyorum resmen).

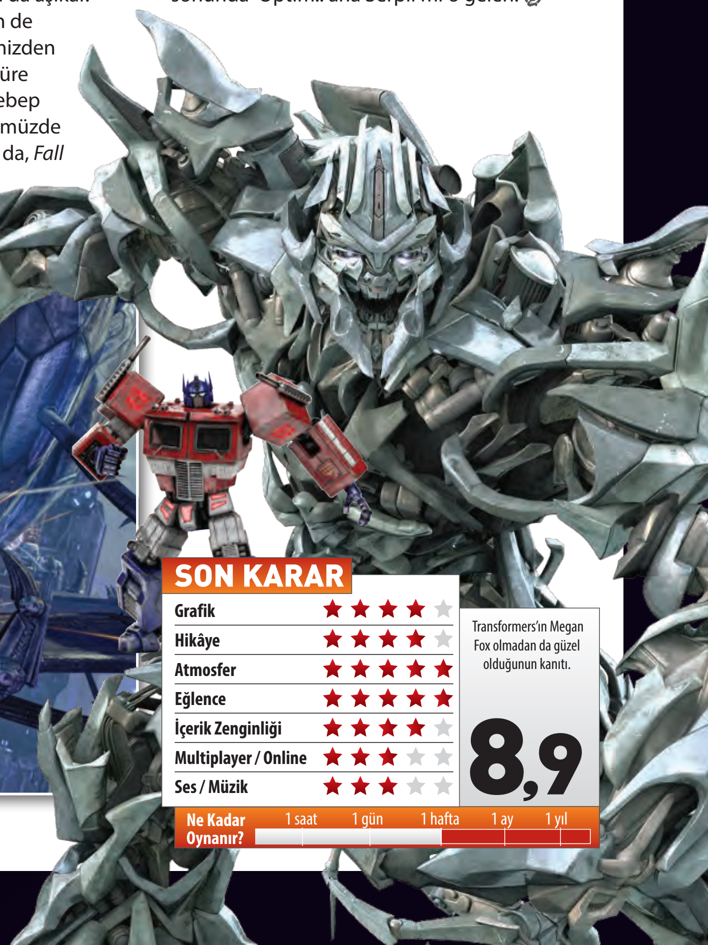
Kusura bakmayın, ne kadar bahane ararsanız arayın karşınızda senenin en iyi oyunlarından birisi duruyor. Kendi kategorisinde düşünüldüğünde bir klasik olduğunu söylemek ise hiç de yanlış olmaz. Transformers severlerin zaten bu incelemeye ihtiyaç duyacağını sanmıyorum, sevmeyenlerinse şu aşamadan sonra kaçacak yeri kalmadı. Hele o twistler yok mu, aman aman. Oyunun sonunda Optim.. aha Serpil mi o gelen!

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Her noktada çeşitlilik sağlayabilmes ✔ İki tarafı da sevilebilir kılması ✔ Grimlock! ✖ Co-op yok! ✖ Multiplayer'ın biraz daha gelişmesi lazım ✖ Müzikler yetersiz



Uçabildiğimiz bölümler son derece başarılı yapılmış ancak sadece Decepticon tarafında bulunuyorlar.



Transformers'ın Megan Fox olmadan da güzel olduğunun kanıtı.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

8,9

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** High Moon Studios → **Dağıtım:** Activision → **Sistem:** İdeal → **Kutulu Fiyatı:** 80 TL
→ **Dijital İndirme:** 60$ (Steam) → **Yaş Sınırı:** 12+ → **Dahası İçin:** www.transformersgame.com



UÇUYORUM DURMADAN, BEN PİLOT MUYUM?

-TURGUT UÇ

BENİ İKİLEMDE BIRAKAN oyunları sevmiyorum. Bazı oyunlar vardır, kafanızda puanını verdikten sonra biraz araştırma yaparsınız ve görürsünüz ki sizden başka herkes sevmiştir. İşte o oyuna içten içe kızarım ben çünkü dışlanmış ve genel kitle tarafından sevilen her şeye laf sokan ergen gibi hissettirir bana. *Inversion*'ı oynadıktan sonra hakkında neler söylenmiş diyerek biraz bakındığımda gördüm ki, incelemesini yazanlar oyunu beğenmezken, oyuncu kitlesi pek bir ballandırmış. Oyun hakkında kafamdakilere paralel düşüncelerle yazılmış incelemelerin altında gördüğüm şey; inceleme yazarının insan olmadığı, sülalesinin pek nahoş işlere karıştığı ve mesai bitiminde çıkışta beklendiği oldu. İşte bu nedenle baştan söyleyeyim, sevmedim ben *Inversion*'ı. Hayır, neden durup dururken kulağımı çınlatıyor ki?

İÇLER DIŞLAR ÇARPIMI

Inversion'a başladığınız andan itibaren size çok tanıdık geldiğini fark edeceksiniz. İlerleme şekli, hikâye aktarımı, siper alma mantığı, silah taşıma sistemi ve hatta silah değiştirme mekaniği buram buram *Gears of War* kokuyor. Artık üçüncü şahıs kamerasından oynanan aksiyon oyunlarına "*GeoW* benzeri" demek klişeleştiğinden fazla bir şey ifade etmese de *Inversion* gerçekten bu sıfatı fazlasıyla hak ediyor. Üstelik yapımcıların bu durumu dert ettiğini de hiç sanmıyorum çünkü ortada bir esinlenme falan yok, direkt olarak kopyala/yapıştır yapılmış öğelerden bahsediyorum. Ancak ne yazık ki, diğer pek çok *GeoW* benzeri oyun gibi *Inversion* da orijinalinin yakınından bile geçmeyi başaramıyor…
İşin acı tarafı, bütün bu aşina olduğumuz öğelerin içine aksiyon tanımını değiştirecek kadar orijinal bir fikir koymasına rağmen hedefini tutturamamış olması...

Yerçekimini manipüle ederek düşmanlarımızın ayaklarını yerden kesebildiğimiz, sokakta çatışırken düzlemin değişmesiyle bir anda kendimizi yandaki binanın cephe duvarında bulabildiğimiz bir yapım *Inversion*. Kulağa oldukça eğlenceli geliyor değil mi? Gerçekten de öyle ancak anlamadığım şey, yapımcı firmanın neden bu eğlenceyi minimumda tutmak için gereksiz bir çaba sarf ettiği. Elindeki bu güzel fikri sanki bilerek ve isteyerek kullanmaktan kaçınmış Saber Interactive. Oyun bu haliyle; enfes bir lazanya tarifini alıp, onu daha da lezzetlendirecek yeni baharatlar ekleyip, ortaya patlıcan musakka çıkaran şaşkın bir aşçının işine benziyor…

En basitinden başlayayım; oyunun size söylediği hiçbir şeye inanmıyorsunuz. İşten eve dönmekte olan iki polis görevlisi Davis (biz) ve Leo, yolda ilerlerken bir anda şehrin yerle

HADİ CANIM?!

Oyuncular olarak senaryo açıklarına, olmadığı yerden kıvrılıp gizlenmiş hikâye parçalarına alışığız. Fazladan bir doz eğlence karşılığında göz yumabiliyoruz bunlara ama Inversion suyunu çıkarmış kötü senaryonun, görmezden gelemiyoruz.


Binaların duvarında çarpışmak bir noktadan sonra oldukça sıradan bir hal alıyor.

Gravlink sağ olsun kocaman arabaları dahi bir bilek hareketiyle havaya kaldırmak çok kolay.



İKİNCİ GÖRÜŞ (ALİ SEZGİN)

Turgut: Sen bu tarz oyunları seversin Ali, oynadın mı Inversion'ı? Ne düşünüyors--
Ali: AHOHAOAHAOAH.
Turgut: Ne gülüyorsun manyak? Ne düşünüyorsun diyorum, nasıl olmuş senc--
Ali: İHOHAOHA... Sana mı patladı Inversion? Yazık be...
Turgut: Bazen çok kötü bir insan olabiliyorsun Ali.
Ali: Tamam tamam güzel oyun, uzun zamandır bu kadar iyi bir oyun oynamamıştı... ayh yapamayacağım kusura bakma, Inversion nedir ya? AHAOHAHAHOA!

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Yerçekimini kontrol edebilmek
- ✔ Gears of War mekaniklerinin yer yer başarılı kullanımı
- ✖ İnandırıcılıktan uzak olması
- ✖ Ruhsuz seslendirme
- ✖ Sunucularının hayalet kasaba gibi olması

Gears of War 3



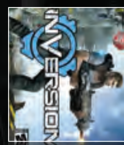
>

Spec Ops: The Line



>

Inversion



bir olduğunu, havada süzülen tuhaf cisimleri falan gördükten sonra bu duruma sadece 1,7 saniye şaşırıyorsa ve hemen koltuklarının altında bulunan pompalı tüfeklerini çekip dünyayı basmış olan uzaylı istilacılarla savaşa tutuşuyorsa, ben de buna inanmakta biraz güçlük çekiyorum, kimse kusura bakmasın. Bütün bu inandırıcılıktan uzak yapının içinde bir de kızını bulmaya çalışan bir adamın hikâyesi anlatılmaya çalışılıyor. Fakat öylesine üstünkörü ve donuk bir anlatım ki bu, adam canı kadar sevdiği kızını değil de sipariş verebilmek için bakkalın oğlu Mahmut'u bulmaya çalışsaydı da aynı şeyleri hissederdik muhtemelen…

Ancak oyunun iyi yaptığı şeyleri görmezden gelemeyiz. Dünyayı istila eden insanımsı uzaylılardan arakladığımız Gravlink isimli cihaz sayesinde yerçekimini manipüle edebildiğimiz kısımlar son derece eğlenceli. Bu cihaz sayesinde hedef aldığımız noktadaki düşman veya cisimleri yerçekimsiz ortama sokabiliyor, havada süzülen cisimleri kontrol ederek fırlatabiliyor ve ters etkiye çevirerek daha da ağırlaşıp yere düşmelerini sağlayabiliyoruz. Bizim kontrol ettiğimiz kısımlar dışında ise çeşitli noktalarda bulunan ve yerçekimi düzleminin değişmesine neden olan alanlar sayesinde bir anda tepemizde bulunan tavanda çatışırken bulabiliyoruz kendimizi. Bu sistem, oyunun oynanış ve eğlence özelliklerine artı puan katsa da özellikle grafiksel ve ses anlamında yaşadığı sıkıntılar da puanının kırılmasına neden oluyor. Oldukça eski görünen grafiklerinin ötesinde, ruhtan ve duruma uygunluktan uzak seslendirme sebebiyle zaten can çekişen inandırıcılık son darbeyi de yiyerek hakkın rahmetine kavuşuyor. Yine de işgalcilerin, ne dedikleri belli olmamasına rağmen genelin aksine başarılı seslendirildiklerini de belirteyim.

AYAKLARIN BİRAZ YERE BASSIN

Bu yerçekimsiz ortamda çatışma mekaniğinin çoklu oyuncu kısmında çok eğlenceli anlara gebe olabileceğini umarak başına otursam da oyunun sunucularında bir kişiyi dahi bulamamak bütün hayallerimi suya düşürdü. PS3'e özel bir durum mu bilemiyorum ama tam olarak 1,5 saat karşıma bir oyuncu çıksın diye beklememe rağmen yaprak kıpırdamadı. Neyse ki co-op için birini buldum da senaryonun o şekilde daha eğlenceli olduğunu görebildim. Gözümdeki bütün eksikliklerini başarılı bir çoklu oyuncu deneyimiyle silip atabilecekken, bu noktada da çuvallayınca başta da söylediğim gibi sevmedim *Inversion*'ı. Lütfen hakkımda çok ağır konuşmayın olur mu?



Yerçekimi ortadan kalktığı anda siper almakmış, kaçmakmış unutun bunları. Şarjör bitene kadar sıkın!



→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Saber Interactive → **Dağıtım:** Namco Bandai → **Kutulu Fiyatı:** 89 TL (PC)
→ **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:** 18+ → **Dahası İçin:** www.inversion.com

SON KARAR

	Puan (5 üzerinden yıldız)
Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★☆☆☆
Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★☆☆☆
Multiplayer / Online	★★☆☆☆
Ses / Müzik	★★☆☆☆

Elindeki güzel bir fikri hunharca harcayan oyunlar kervanına katılan son isim.

5,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Ortak firmalara dergi yollayıp satış yapmış gibi gösteren dergi

alizine wonderland



Editörden

Bilirsiniz Alizine'de ciddi konulardan bahsetmeyi severim ama bu ay işler biraz değişti. Çok yakında askere gidecek olmam yerime bakacak birilerini bulmayı aklıma getirdi. Bundan sonra her ay bir çırak adayını inceleyeceğiz. Kasım ayında en çok oy alan ada-

MANİFESTO
Alizine Wonderland oyun fuarlarını takip eder gibi yapar. Eğer ki farklı basın çalışanlarıyla karşılaşırsa klişe cevabı olan "Nerede o eski oyunlar" lafını yapıştırıp hayatına devam eder. Yeni oyun ne geliyor, ne gidiyor umursamaz. Oyunlar Ali'yi umursar.

ESKİ DOSTLUKLARDA YENİ SIRA

HERO ACADEMY

PC



BEBEKLERİN DEĞİL AMA kahramanların nereden geldiği, Alizine Wonderland ofisinde yoğun tartışmalara neden olan bir konudur. Dikkat ederseniz her oyunda ya uzak diyardan gelen bir kahraman olarak oyuna başlıyoruz ya da eski kahraman etrafı temizlemiş oluyor, bize de kötülüğün yeniden uyanmasını engellemek düşüyor. Tamam, bunu kabul ediyorum, her neslin içinde bir tane bahtsız olabilir, kahraman olma sorumlulukları bir anda bunun sırtına yüklenebilir, hatta her defasında bu rolün bize kalması zorunluluğunu da anlayabilirim. Benim anlayamadığım bu adamları kim eğitiyor, bunların parasını kim sağlıyor olabilir? Biraz dikkat ettiğimde fark ettim ki kurtardığım onca şehrin, kasabanın bir tanesinin bile güvenlik gücü olmadı hiç. Olanlar da vardı ama onlar da suçla savaşmaktan çok beni kovalamakla meşguldü. Buradan anlayacağınız olay şudur ki vergiden yırtmak için burslu kahraman yetiştirmek başta güzel bir fikir gibi dursa da olay çok ilkel. Bu kahramanlar her şey olup bittikten, kıyamet koptuktan sonra yardıma koştuklarına göre iyi bir polis gücünüz olduğu sürece aslında çok daha fazla güvendesiniz, ne diye kahramanlarla uğraşacaksınız? En azından Türkiye dışındaki ülkeler için durum böyle.

YİNE Mİ BÜTÜNLEME?

Ama pek çok oyun gibi *Hero Academy* de bu basit gerçeği göremiyor ve işte bu bencil, kifayetsiz kahramanları önce eğitip sonra birbirine kırdırıyor. Sıra tabanlı strateji oyunları son dönemde popüleritesini kaybettiyse de, zamanında *Disciples* veya *Might & Magic* oyunlarından birini oynadıysanız bu şirin oyuna çok yabancılık çekeceğinizi sanmıyorum. *Hero Academy* iPhone'a çıkıp çok tutunca PC'ye çevrilen oyunlardan biri ama bu durum sizi kesinlikle korkutmasın. Korkmanız gereken olay, toplamdaki beş ırktan üçünün paralı olması. Klasik stereotip büyücü, savaşçı, okçu gibi tiplerle oluşturulan Council, Kara Elfler, Cüceler ve Orkların oluşturduğu kabile oyunun dört ana sınıfını oluşturuyor. *Team Fortresss 2* karakterleriyle kurulmuş olan *TF2* takımı da size neden bu oyunu aldığımı açıklıyordur diye tahmin ediyorum. *Hero Academy* fazlasıyla kolay bir oyun, standart birim diye bir şey yok ve hepsinin ayrı ayrı avantajlı olduğu durumlar var. Örneğin *Team Fortress 2*'nin Spy'ı uzun mesafeli saldırılarla hedef alınamıyor ve düşmana arkasından vurduğu zaman fazladan hasar verebiliyor. Kara Elflerde buna karşılık gelen birimse tam aksine kanca atıp düşmanı kendine çekiyor ve orada hasmını dövmeye başlıyor.

Hero Academy'nin bir diğer ilginç yanı da iOS ve Steam kullanıcılarının ortak platformda oynamalarına izin vermesi. Dikkat ederseniz "iyi" yerine "ilginç" kelimesini kullandım çünkü cep telefonuyla oyun oynamak, muhtemelen başka bir şeylerle uğraşan veya yolda iki saniyede oyuna bakıp telefonunu tekrar uyku moduna alan oyuncularla takılmak anlamına geliyor. Böyle sıra tabanlı bir oyunda da bazen sıranın size gelmesi için günlerce beklemek kulağa o kadar da güzel gelmiyor maalesef. İki oyuncu -sıra tabanlı bir stratejiye göre- hızlı hamlelerle oynayıp beyin fırtınası yaptığındaysa oyun kelimenin tam anlamıyor uçuyor. Basit animasyonlarla da olsa küçük ordunuzun kapışıp zafer elde ettiğini görmek, düşmanlar önünüzde teker teker düşerken gülümseyerek rakibinizin çaresizliğini izlemek çok ama çok keyifli. Saatleri bulan şu bekleme süreleri de olmasa işte...

Diğer sınıfların kilitli olmasına gelirsek, ben şahsen ağırlıklı olarak *Team Fortress 2* ekibiyle takıldım, o veya bu nedenden dolayı diğer sınıfları pek de düşünmedim. Yine de tek sınıfla, aynı taktiklerle oynamaktan sıkıldığınız noktada paraya kıymanız gerekecek olması bir tehdit olarak tepenizde sallanacak.

Hero Academy'yi tamamen *TF2* karakterlerine kanıp satın aldığım doğru, ancak eve giren yavru köpek misali, tuvalet eğitimi almamış ve yerli yersiz havlıyor olmasına rağmen kendisine kanım ısındı. *Might & Magic*'ten bu yana gerçekten düşündüğümü hissettiren pek az oyunla karşılaşmamın da etkisi vardır bunda tabii. *Hero Academy* hem zamanımın hem de makul ötesi fiyatıyla yeni kahramanım oldu.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Dengeli oynanış ✓ Düzgün sınıflar ✓ Rekabet duygusunu güçlendiriyor
- ✗ Oyunun hata sayısı çok artmış ✗ Müzikler rezalet ✗ Sıranın geçmesi bazen çok uzun sürüyor



Oyun tahtasında oyuncuya ciddi avantajlar veren noktalar var, bunları iyi kullanmak gerekiyor.

Team Fortress sınıfı başta hoş dursa da aslında oldukça dengesiz, uzmanlaşana kadar Council ile takılmayı deneyin.



→ **Tür:** Strateji → **Yapım:** Robot Entertaintment → **Dağıtım:** Robot Entertaintment → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** -
→ **Dijital İndirme:** 15$/4$ (PC), Bedava (iOS) → **Yaş Sınırı:** 8+ → **Dahası İçin:** robotentertaintment.com

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	☆☆☆☆☆
Ses / Müzik	★☆☆☆☆
Eğlence	★★★★★

7,1

Sıra bana gelince beni uyandırın.

HABERLER

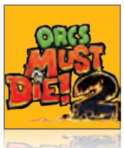
PlayStation Vita'lı terör saldırısı son anda öğrendi. İnternette gezinirken Vita'nın az satması nedeniyle "patladığını" okuyan bir güvenlik görevlisi, şans eseri görüp incelemek istediği Vita'da gerçekten bomba buldu. Kendisi önce tebrik edilirken, daha sonra görevine son verilerek evine uğurlandı.

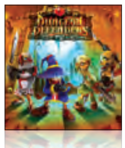
Son dönemde çıkan ve reklamdan para kazanma modeline dayalı bedava mobil oyunlar, bir dizi kurnazın iştahını kabarttı. Flash oyunları ve zaten bedava olan oyunları, sattıkları ürünlerin hediyesi diye yutturan çakallar daha sonra çok zengin olup mutlu yaşadılar.

Bir oyun yapım stüdyosunun yönetimini ele aldığımız "My Little Game



Orcs Must Die! 2 > Dungeon Heroes > Defence Grid: The Awakening



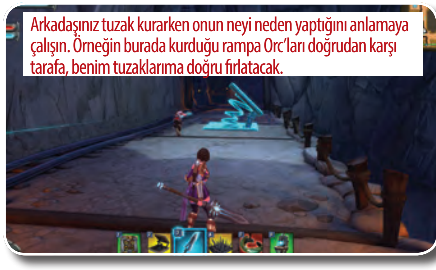




PC



Az sayıda büyüyle başlasanız da gelen kurukafalarla farklı tuzak ve silahlar satın almak mümkün.



Arkadaşınız tuzak kurarken onun neyi neden yaptığını anlamaya çalışın. Örneğin burada kurduğu rampa Orc'ları doğrudan karşı tarafa, benim tuzaklarıma doğru fırlatacak.

İLAÇLI GAZOZLA ORK TUZAĞI YAPILMAZ

ORCS MUST DIE! 2

ORCS MUST DIE!, "kule savunması" türündeki oyunların son halkası olarak çıktığında, iş için gideceğim ücra semtte yapacak daha iyi bir şeyim olmadığından aldığım, biraz vakit öldürmeme yardımcı olması dışında hiçbir şey beklemediğim bir oyundu. Oyun hakkında türü hariç hiçbir şey bilmiyordum ve kafamda 4-5 saat ömür biçiyordum. *Orcs Must Die!*'ı biraz olsun oynadıysanız, o gün ne kadar yanılmış olduğumu söylememe gerek bile yok size. Karşımda duran şey sadece fizik motorunu akıllıca kullanan, iyi düşünülmüş bir savunma oyunu değil, esprileriyle ve kusursuz animasyonlarıyla bütün dinlenme molalarımı emip tüketen bir canavardı resmen. Bazı tuzakların dengesiz oluşu ve oyunun bir noktada tekrar etmeye başlaması dışında neredeyse hiçbir sıkıntısı olmadığını düşünürsek, bu oyun nasıl daha fazla geliştirilebilirdi? Elbette ki bu deneyimi sizinle paylaşacak bir başka oyuncunun katılımıyla!

BENİM ORKUM BENİM KARARIM

Kendinizi hazırlamanızı tavsiye ederim, zira *Orcs Must Die! 2* için benim ağzımdan kötü söz alamazsınız. Oyunun ilk karakteri genç ve fazlasıyla egoist War-Mage'in yanına ilk oyunun kötü karakteri olan Sorceress da katılıyor ki birlikte oldukça hoş bir ikili olmuşlar. Birkaç farklı silahı saymazsak genel olarak iki tarafın da farklı süslere ama aynı işlevlere sahip tuzakları bulunuyor. Örneğin War-Mage'in duvardan ok atan tuzağına karşılık, Sorceress hanımefendi duvardan asit fırlatan bir tuzak kullanıyor. Temelde özellikleri ve etkileri aynı ancak efektlerin farklı oluşu, hem görsel olarak sıkmıyor hem de kimin hangi tuzağı koyduğunu ayırt edebilmeyi sağlıyor. İlk oyunda da olan ama indirilebilir içerikle ortaya çıkan muskalar, büyülü silahlar da, "yeni" seçenekler olarak bulunuyor.

Orcs Must Die! 2 tamamen iki kişinin oynaması için tasarlanmış bir oyun, oyuncuların birlikte durdurmaları gereken büyük düşmanlar, Orkların ilerleyebileceği farklı koridorlar ve etkileşimli tuzaklar da bunu kanıtlar nitelikte. İlk oyunun sevimli çömez kahramanı War-Mage attığı laflar ve zafer dansıyla son derece sempatik bir karakter olsa da oyun boyunca hiç gelişmiyor oluşu ve zaten zayıf olan senaryonun bir de kötü ara videolarla işlenmesi oyunun gelişimine engel oluyordu. *Orcs Must Die! 2*'de iki karakteri mümkün olduğunca diyaloga sokarak bu sorunu çözmüşler. Zaten ikisi de fazlasıyla megaloman tipler, neyi neden yaptıklarını anlatan konuşmaların haricinde, birbirleriyle sürekli bir didişme halleri var. Orklar bir tarafın tuzaklarına daha fazla düşerse atışıyorlar, ikisinden biri güçlü bir büyü yaparsa atışıyorlar... Anlayacağınız ortada Gimli-Legolas ikilisininkine benzer bir ilişki var ve iki tarafın da rekabetçi yanları kullanılarak aslında oyuncuların da takım arkadaşlarına karşı hırs yapması amaçlanmış. Bir taraftan yardımlaşırken bir taraftan itişmeniz istenmiş ki sonucun hiç de fena olmadığını söyleyebilirim.

Tuzaklar, orkları yönlendirecek duvarlar, patlayıcılar... *Orcs Must Die!*'da çevreyi dolduran tüm bu ekipmanı oyuncunun yerleştirmesi gerekiyordu. Ama artık bölümlerin bazıları kendi kendine birer tuzak konumunda. Maden arabaları, büyü akıntıları, kızgın lav nehirleri gibi pek çok yan öğeyi tuzak olarak kullanmak mümkün. Tek şart oyuncuların orada olup bunları aktifleştirmesi. Bu da tuzakları iyi yerleştirmek kadar onları kullanabilmek için doğru noktada olmayı önemli kılıyor. Oynadıkça kazanılan kafataslarıyla eldeki tuzakları farklı özellikler ekleyerek geliştirmek de önemli detaylardan biri. Örneğin fiziği kullanan tuzaklara yakalanmayan büyük Ogreler veya farklı elementlere dayanıklı Goblinler geldiğinde bunlara uygun olarak güzergâhlar hazırlamak büyük önem taşıyor.

Rahatlıkla söyleyebilirim ki *Orcs Must Die! 2*, bir arkadaşınızı kapıp oynayabileceğiniz en eğlenceli oyunlardan biri olmuş. Tekrar tekrar oynanası görevler, farklı tuzak kombinasyonlarıyla değişik taktikler oluşturma imkanı dahil pek çok yeniliğin düşünüldüğü bu şirin oyunu kesinlikle kaçırmamalısınız. En azından yanınızda kavga etmeyi sevdiğiniz bir dostunuz varsa.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Eğlenceli içerik ✓ Tuzak birleştirmece ✓ Muhteşem diyaloglar ✓ Animasyonlar çok başarılı ✓ Fizikleri güzel kullanıyor ✗ Tek başına sıkıcı geliyor ✗ İletişim biraz sorunlu

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★★★
Eğlence	★★★★☆

8,8

Orc'lar ölecek diyorsak ölecek.

→ **Tür:** Aksiyon/MOBA → **Yapım:** Robot Entertainment → **Dağıtım:** Robot Entertainment → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** -
→ **Dijital İndirme:** 15$ (Steam) → **Yaş Sınırı:** 12 → **Dahası İçin:** orcsmustdie.com

INDIE

1 Orcs Must Die! 2



2 Slender
3 Limbo
4 Super Monday Night Combat
5 Quantum Conundrum

RİLEBİLİR

1 Fez (360)



2 Bastion (360, PC)
3 Alan Wake's American Nightmare (360, PC)
4 Tony Hawk's Pro Skater HD (360)
5 Minecraft (360)

ALİ'NİN GÜNCELERİ

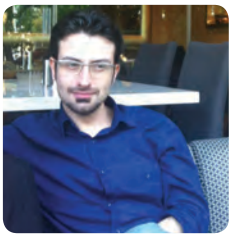
1 NUMARALI YAZAR ADAYI: X

İleride telif ödemek istemediğim için adını yazmadığım X, Alizine'e yakınlığıyla dergimde yazmaya en yakın isimlerden biri gibi duruyordu. Derginin üzerinden onu aldım ve incelemeye başladım. Günlük kullanımdan kalan yıpranmışlığın izlerine bakılırsa, iş görüşmesine gelmiş bir adaydan ziyade yanlışlıkla odamda unutulmuş bir şeye benziyordu. Bir bardak olarak hayatımı kolaylaştırsa da, oval yapısı yüzünden oyunları takdir edip yorum yapabileceğinden şüpheliyim.

Studio" bir genci zengin etti. Hazır script'ler ve dosyalarla yarattığı mini oyunu piyasaya süren meraklı oyuncu beklemediği bir ilgiyle karşılaştı. Call of Duty isimli oyun şu an satış rekorları kırıyor.

Alizine Wonderland küresel bir komplonun kurbanı olma yolunda ilerliyor. Tek yazarını mecburi askerlik görevine kaptıran dergi, şimdi de bu ay incelediği iki oyunun da aynı firmaya ait olduğunu dergi matbaaya girmek üzereyken keşfetti. Ayrıca ilk yazar adayı hâlâ odayı terk etmedi. Alizine Wonderland'in yayın hayatına bir bardak editörle devam etme ihtimali basın çevrelerinde kaygıyla izleniyor.

USER goker_nurbeyler
PASSWORD ********



GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

MAAŞINI POWER PLANT'E YATIRANLAR ÜZERİNE

EA'in, Ortadoğu'nun ısınmasını fırsat bilerek çıkardığı, fakat kendisinin bile tahmin edemediği bir başarı kazanan Command & Conquer: Generals (2003) için bir devam oyunu üzerinde çalışıldığını duyunca "Yine hit olacak bir C&C gelir mi? Gönlümüzü fetheder mi?" nidalarıyla sevinmiştik. Yapımcısının BioWare olduğunu görmek soru işaretlerini bold ve italik yapsa da henüz üzerine çok kafa yormamıştık. Ta ki geçen ay çıkagelen ve yüzümü ekşiten o habere kadar: "C&C Generals 2, F2P olacak! Haa bir de eliniz değmişken Generals 2'yi silin, oyunun adı C&C olacak!" Haberin devamı insanı titreyerek kendine getiriyor: EA'den Jon Van Caneghem diyor ki, "C&C bir F2P online evren olacak ve bunu *Red Alert* ile *Tiberium* izleyecek." Bu EA'in 2013'te yapacağı dijital devrim olacakmış. Önyargılı bir adam değilim ama F2P gerçek zamanlı stratejiye sıcak bakamıyorum. Bir F2P'de parayla neyin satılacağı çok önemlidir. Oyun dengelerini ve başarıyı etkileyen etmenlerin parayla satılmasını daha önce kabul edemiyordum, şimdi de fikrim değişecek gibi değil. RYO'da aynı kılıcın pembesini, aynı bölümün kahverengini, aynı ikonun yaldızlısını satarsınız. Arz-talep çerçevesinde iş yapar, bakarsınız oyunun hayatını kurtarır (bkz. Age of Conan, Aion). Fakat oyunu F2P'den P2W'ye (pay to win; kazanmak için öde) döndürürsen işin rengi değişir. Umarım EA satışı yalnızca tek kişilik bölümlerle ve ıvır zıvırla sınırlı tutar. Yoksa ahirette Westwood ve Virgin çalışanlarının elleri EA'nın yakasında olacaktır.

Biterken çalıyordu: *Guild Wars 2 – Fear not the Night*. (Ben de yaptım sonunda şunu. Benim neyim eksik! Fear not the Night, Guild Wars 2 OST'den müthiş bir parça. İyi ki oyun müzikleri var! İyi ki Jeremy Soule var!)

DİJİTAL DEVRİMİN **PERDE ARKASI**

Oyun şirketlerinin finansal durumları ve öngörüleriyle ilgili haberler paylaşmayı seviyorum. Bu tip haberler, firmaların geleceği ve kendilerinden neler beklememiz gerektiğiyle ilgili önemli ipuçları içerdiğinden genellikle yakın takibimdedir. Mesela EA COO'su Peter Moore'un Reuters'a verdiği röportajdan sonra C&C F2P olacak haberine nasıl şaşırabiliriz ki?

Moore'un öngörüsüne göre dijital satışların kutu satışlarını geçmesine 2-3 yıldan daha az bir süre kalmış durumda. EA'in dijital satışı geçen mali yıldan beri 1,3 milyar USD'ye ulaşmış bile. Dijital satıştan aklınıza gelen yalnızca Origin tipi kutusuz satış olmasın. Bu sayının içinde EA'in mevcut mali yılda aktif olan 41 mobil ve F2P oyunu da bulunuyor. Yakın zamanda bu oyunların sayısı hızla artacak. C&C evrenindeki haber aslında bu öngörünün neticesi. Çünkü EA, oyuncuların artık oyuna bir seferde ödeme yapmak yerine, oyun içeriğini küçük küçük ödemelerle almayı tercih ettiğinden emin. Bunu araştırmalar da söylüyor: NPD Group'un ABD'de yaptığı araştırmaya göre Temmuz 2012'de oyunlara harcanan para 548 milyon dolara geriledi. Bu da oyunlara harcanan toplam 1,1 milyar doların neredeyse yarısı. 439 milyon dolarlık mobil ve sosyal medya oyun sektörü iştah kabartmayacak gibi değil.

EA da bu nedenle Mart 2013'e kadar yapmayı planladığı cironun 2,6 milyarını kutulu oyunlardan beklerken dijital satış hedefini de 1,7 milyar dolara çekmiş durumda. Yılın ilk çeyreğinde toplam cirosu azalırken, net kârı %55 artan bir firmanın zaten başka bir stratejiye yönelmesi düşünülemezdi. Moore yine de "Oyuncular diskte bir şeyler alma istediğinden vazgeçmedikçe devam edeceğiz" demeyi ihmal etmiyor. Bu nedenle eski tip oyun sektörünü unutun. Rüzgar firmaları hızla dijitalleşmeye ve F2P'ye itiyor.



TRISTRAM'A DÖNÜŞ

"Yıllarca oynanır" düşüncesiyle başlayıp bir ay bile bitmeden sıkılıp rafa kaldırdığımız Diablo III geri döndü. Özellikle level 60 sonrasında oyunculara yapacak pek de bir şey vermeyen oyuna hâlâ PvP özelliği eklenebilmiş değil ama Blizzard son olarak yayınladığı 1.04 yamasıyla oyunun sunucularını yeniden canlandırmayı başardı. Yeni yamanın en büyük özelliği, "Paragon" level'ları. Toplamda 100 seviyeden oluşan paragon'da her seviye atlayışınız size %3 daha fazla rare ve legendary eşya (ve altın) bulma ihtimali olarak dönüyor, ayrıca karakterinizin temel özellikleri de ufak ufak da olsa güçleniyor. Böylece örneğin Inferno Act II'den burnunu çıkardığı an ölen oyunculara hem daha sağlam silah ve zırh bulup ilerleme şansı doğduğundan hem de çeviklik, sağlık gibi en temel özellikleri geliştiğinden gün doğmuş oluyor. Oyunun açık artırma sistemi de düşen eşyaların daha kaliteli hale gelmesiyle hareketlenmiş durumda. Tabii hâlâ pek çok oyuncu "ben göreceğimi gördüm" diyor, e haklılar da.



BATTLE.NET'İ DE **VURURLAR**

Büyük oyun sistemleri her geçen gün daha fazla online tehditle karşı karşıya kalıyor. Sony Online Entertainment'tan sonra sıradaki kurban kim olacak derken Blizzard'ın meşhur Battle.net sistemi de nasibini aldı. Blizzard'ın başkanı Mike Morhaime'in açıklamasına göre Çin dışındaki tüm kullanıcıların e-posta adreslerine, Kuzey Amerika sunucularındaki gizli soru-cevaplarına, authenticator kullanan cep numaralarına erişilmiş durumda. Kredi kartı, ödeme adresi ve gerçek ad-soyad bilgilerine erişildiğine dair bir bilgi açıklanmasa da dikkatli olmakta fayda var. Blizzard'ın şu an tavsiyesi gizli bilgilerin değiştirilmesi şeklinde. Buna ek olarak benim genel tavsiyem oyun sistemleri için günlük e-postanızdan farklı bir adres almanız. Diğer yandan kişisel ve oyun e-posta adreslerinizle oyunun kendisine farklı şifreler tanımlamanız sağlıklı olacaktır. Sanal ödemeler içinse sanal kart kullanmanız herhangi bir saldırıda kaybınızı minimumda tutacaktır. Bunun için de bankanız ile görüşebilirsiniz.



KISA KISA KISA...

• 5.0.4 yamasıyla birlikte WoW'da artık tüm ırklar hangi pakete sahip olduğunuzdan bağımsız olarak herkes tarafından oynanabilecek.
• Funcom, geçtiğimiz ay The Secret World için güzel bir deneme süresi düzenledi: 3 günlük oyun deneme süresi içerisinde 30 görevi tamamlayabilirseniz 2 gün daha bedava. Süre az olsa da fikir güzel.
• Guild Wars 2 ve WoW: Mists of Pandaria'nın eli kulağında. Daha güzel online haber olur mu? (Olur galiba. World of Darkness Online çıktı haberi olabilirdi mesela.)
• Aion'a 4.0 yaması ile üç yeni sınıf eklenecek. Detaylar an itibarıyla netleşmiş değil.
• Ubisoft, Gamescom'da internet tarayıcı tabanlı F2P, Anno Online'ı duyurdu. Ben F2P bir İstanbul Efsaneleri: Lale Savaşçıları çıkana kadar tatmin olmayacağım.

BU AY OLD REPUBLIC HABERİ YOK

Tabii ki yalan bir haber başlığı bu. EA'in online oyunlardan sorumlu genel müdürü Matthew Bromberg, Gamescom'da yaptığı basın toplantısıyla Old Republic'in yakın geleceğinden bahsetti. Nihayet yeni Highlevel-Operation'lar (bildiğimiz raid) yolda. Level 50 sonrası için de yeni uzay görevleri ve oynanabilir Cathar ırkı geliyor. Bunun dışında nisan ayında yapılan Rakghoul Pandemic'ten sonra nihayet The Grand Acquisitions Race ile bir etkinlik daha yolda. Bu etkinlik Rakghoul'a benzese de oyuncuların cep ve çantalarını dolduracak biraz yüz güldürecek gibi. Bunlardan sonra sormadan edemiyorum: Bu yenilikleri yapmak için neden bu kadar beklendi? Bu ay itibarıyla F2P olması oyuncu sayısını ve finansal durumunu toparlayacaktır. Fakat bu durumu öngörerek önlem almak mümkün değil miydi?

GEYİĞE LOGİN

C&C GENERALS 2, İLK KEZ GEYİĞE LOG-IN'DE!

Evet, gözlerinize inanabilirsiniz. Log-in olarak hiçbir masraftan kaçınmayarak C&C Generals 2'nin kutu görüntüsünü ele geçirdik; hem de tüm dünya basınından önce! Kapaktaki iki "General" oyunun adına bir gönderme iken General yazısının üzerindeki yıldızlar oyunun kendine özgü bir rütbe sistemi olacağını niteler özellikte. İlk bakışta dikkatimizi çeken diğer nokta, oyunun "Men" ve "Women" şeklinde iki ayrı sürümü olacağı. Bu da oyunlarda haremlik selamlık uygulamasına geçildiğini gösteriyor. Gerçekten üzücü. 40-45 yaş aralığını veren ayakkabı logolu değerlendirme kuruluşunu tanımasam da sadece bu yaş aralığına hitap edecek nasıl bir içeriği olduğunu merak etmedim değil. Neyse, nasıl olsa ben oynayamayacağım bir 10 sene daha :(





O DEĞİL DE BİR VANGUARD VARDI HANİ?

Ne olacak, o da F2P oldu tabii, para kazanmadığına karar verilen her devasa online'a olduğu gibi. Oyunun yeni web sitesi *vanguardthegame.com*. Vanguard, çıktığı dönemde (2007) grafik kalitesi kadar dünyasının genişliği (WoW'un birkaç katıydı) ve bug'larıyla da konuşulmuştu. Beş yıl üretildikten sonra "Paramız bitti, oyunu çıkaralım, para geldikçe geliştiririz" mantığına hakim olmasa bugün hakkında daha farklı konuşuyor olabilirdik. Yine de F2P sevenler için olgun bir alternatif.



OYUNDAN ALINAN ZEVK BİLE GİZLİ... -ALİ SEZGİN

THE SECRET WORLD

BU YAZI SİZE SECRET WORLD'ün ilerleyen bölümlerini ve bu içeriğin ne derece başarılı olduğunu anlatıyor olacak. Secret World'ün ne olduğu ve nasıl işlediği hakkında söyleyebileceğim her şeyi geçen ay söylemiştim. Oyundaki ilerleyen seviyelerde başımıza gelenleri merak edenlerin yeriyse işte burası. Bildiğiniz gibi Secret World'ün en büyük iddialarından biri de oyunda klişeleşmiş sınıfların ve gerçek anlamda "oyun sonu" kavramının olmadığıydı. Oyunun bir şeyler başarmaya çalıştığı doğru, ama elindeki o hammadenin yontulup yontulmadığıysa tamamen ayrı bir konu.

Baştan sona bir bütün olarak bakıldığında Secret World ne sürekli açıp oynamak istediğim, ne de oynadığım süre boyunca beni gerçekten tatmin eden anlar yaşatan bir oyun olmadı. Bunun pek çok nedeni var ama bariz kusurlarının belirli bir kesim tarafından "Funcom tarzı" olarak nitelendirilmesine de gıcık olmuyor değilim. Funcom'un yakaladığı tarz ve imaj kalitesiz, cilasız oyun yapmak mıdır yani?

Neyse efendim, fazla detayına girecek değilim ancak atmosferin sağlamlaştığı noktalar olsa da oyunun fazla steril olması, büyük potansiyel taşıyan öykülerinin klişeleşmiş "5 canavar öldür" kısır döngüsüne girmesi gibi ciddi sorunları var. DVO kavramının oyuncuların gözünde bir yatırım olduğunu Funcom'un anlaması gerekiyor. Biz oyuncular bu türe zamanımızı ve paramızı verirken karşılığında tek bir beklentimiz oluyor, o da uğruna savaşacak bir şeylerimizin olması. Bu yeni bir parça zırh da olabilir, öldürülmeyi bekleyen devasa bir Cthulhu klonu da. Eğer Secret World'de bunlar olsaydı, bütün kusurlarına rağmen belki oyuncuların onu yine benimseyip takdir etme şansı olabilirdi. Secret World'ün bu halindeyse bırakın köprünün altından geçecek suları, köprünün kendisinden bile eser yok ne yazık ki.

BENİM ŞİRİN CTHULHU'M

Secret World'de oyuna haftada 8-9 saat ayıran ortalama bir oyuncunun -Funcom'un bu kavramı reddetmesine rağmen- oyun sonuna gelmesi yaklaşık bir ay sürüyor. Bu süre içinde seviye atlamak ve ilerlemek sıkıcı sayılmaz, ancak klasik anlamda ödül sisteminin yokluğu çok hissediliyor. Kazanılan zırhların sadece oyun mekanikleri arasında hissedildiği, bütün oyunun fazlasıyla steril olduğu bir dünya elbette ki oyuncuyu kendine çekemiyor. Oyuncu gördüğü hayaletli-perili evde gerçekten bir hayalet olduğunu hissedemiyorsa zaten oyunun orada fazla önemi kalmıyor.

Oyunda sınıf sisteminin olmadığı doğru ancak tank, şifacı gibi ana sınıflar duruyor. Bu da her şeyden biraz biraz bilen sınıfları faydasız hale getiriyor. Karakterinizi düzgün planlamanın bu sorunun önüne geçeceğini söyleyenler olabilir, doğru. Ama bu Funcom'un verdiği sözü yerine getirmediği anlamına gelmiyor mu sizce de? Oyunun ana elementlerinin başındaki operasyonlar oyunun sonunda yetersiz kaldığından,

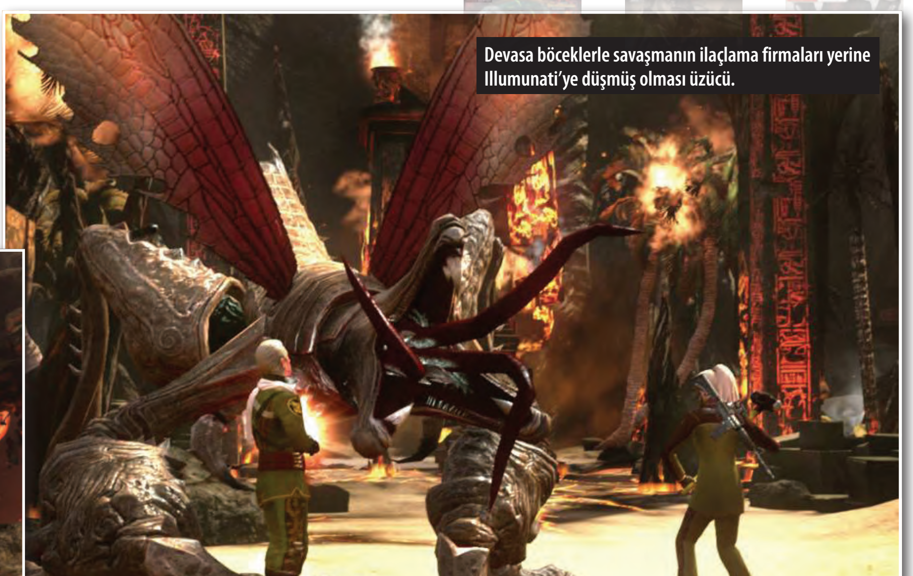
World of Warcraft

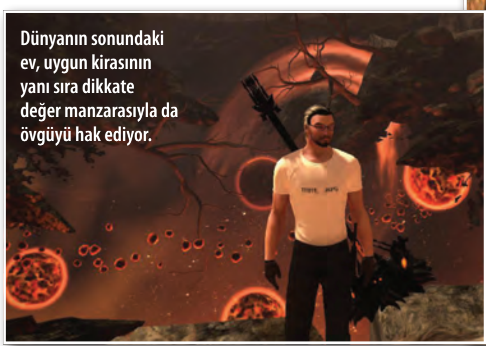

>

TERA


>

The Secret World



Devasa böceklerle savaşmanın ilaçlama firmaları yerine Illumunati'ye düşmüş olması üzücü.


Dünyanın sonundaki ev, uygun kirasının yanı sıra dikkate değer manzarasıyla da övgüyü hak ediyor.

Mısır Piramitleri güç arayışıyla gelen pek çok gezgine mezar olmuş durumda, ama yine de istisnalar olabiliyor.





Eli kanlı katiller bile bazen bütün o tempodan yorulup rahatlamak isteyebiliyor.

içeriği çoğaltmak adına eski içerikler de "Kabus modu"yla geri dönüyor. Şahsen ben buna karşı değilim ama sanki çok bir iş başarılmış gibi içeriğin kilitlenmesi akıl kârı değil. Bir oyuncu eğer NM Polaris'i gerçekten bitirebilecek QR seviyesine ve yeteneğe sahipse onu sınırlandırmanın tek nedeni mevcut içeriğin hemen bitirilmesinin engellenmek istenmesiyle açıklanabilir. Dahası, DVO'ların en büyük sorunlarından biri olan elitizm de Secret World'ün ciddi sorunlarından biri. Düşünün ki sınırlı sayıda girebileceğiniz bir zindan var. Bu durumda henüz eşyaları zayıf ve düşen eşyalara göz koyabilecek bir oyuncuyu mu grubunuzda istersiniz, yoksa düşen eşyaların tamamına göz koymayacak, QR seviyesi yüksek, nightmare görevini bitirmenizi garantileyecek oyuncuları mı? Bu kadar bariz bir durumu yapımcıların görememiş olması beni şaşırtıyor.

Oyuncular tarafından adil olmamakla itham edilen durumlardan biri de PvE ve PvP ödüllerinin ortak kullanımı. Pek çok oyuncu daha zor gördükleri rafta aylarca süren eşya toplama yarışına girdikten sonra, diğer taraftaki bir oyuncunun "daha kolay şekilde" ondan daha iyi eşyalarla kendi tarafına bulaşmasını istemez. Secret World'de bunu PvP eşyalarının sadece PvP yaparak geliştirilmesi yolunu seçmişler. Bu mantıklı bir tercih ama oyuna ciddi zaman ayıran oyuncular için bir süre sonra PvE kapısının "kilitlenmesi" PvP'yi bir zorunluluk haline getiriyor. Ben bunu çok sorun etmedim açıkçası ama PvP'den hazzetmeyen büyük bir kitle olduğunu düşünürsek, oyuncuların bu duruma gösterdiği tepkiye hak vermemek elde değil.

NE ZAMAN F2P OLUR?

Son dönemin DVO'ları ve beraberinde getirdikleri söz konusu olduğunda, inceleme yapan her yazarın böyle bir kutu açması gerektiğini düşünüyorum. Age of Conan'ın da F2P olup toparlandığını göz önüne alarak, Funcom'un lafı fazla uzatmadan 2013'ten önce oyunu F2P modeline geçireceğini düşünüyoruz.

Şahsen ben oyuncuların SW'yi *Guild Wars 2* veya bir başka fantezi kurgu temalı oyun için doğrudan bırakacakları fikrini fazla inandırıcı bulmuyorum. Funcom eğer kullanıcı kaybedecekse kendi ahmaklığıyla ve hatalarıyla kaybedecek. Oyun sonunda vakit geçirmenin iki yolu var ve bunlar benzer durumlarda birbirinin alternatifi olacak özellikler değiller. Şunu da özellikle belirtmek istiyorum: Ben burada Funcom'u Secret World'ü *World of Warcraft*'laştırmadığı için değil, aksine, verilen hatalı kararlardan ders almadıkları için suçluyorum.

ÜÇ DEYİNCE TOPLU HALDE SALDIRIYORUZ

PvP ne yazık ki daha da vahim. Normalde yeterli sayıda PvP alanı olmasına rağmen asıl aksiyon "Fusang" alanı üzerinden dönüyor ve bunun için de oyuncuları suçlamak doğru olmaz. Oyundaki birim olan siyah fişleri elde etmek için bölgelerdeki belirli fabrika ve üretim binalarını almak gerekiyor. Ancak oyunun PvP'si gayet dengesiz ve kalabalık grupların arada kalmış oyuncuları avlamasıyla geçiyor. Üstün tarafın daha fazla puan alabilmek için elindeki binaları bilerek bırakması dışında da zaten fazla aksiyon görmek pek mümkün değil.

Secret World, dürüst olmam gerekirse, altındaki Funcom imzası nedeniyle çok beklenti duyduğum bir oyun değildi. Buna rağmen mevcut hali kendimi hazırladığım hayal kırıklığının bile ötesine geçmeyi başardı. Cthulhu olsun, canavarlar olsun, bunlar iyi hoş mitoslar ama oyunun içini doldurmadan, dengeyi sağlamadan sırf atmosfere güvenerek DVO yapmak çok akıl kârı bir iş değil. Secret World'e ciddi anlamda içerik sağlanıp değişiklikler getirilmezse, saman alevi gibi bir anda parlayıp sönen oyunlardan çok farklı durumda olacağını düşünmüyorum.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Özgün dövüş sistemi ✔ İçerik zenginliği ✔ Güç ve özellik çeşitliliği ✔ Mini zindanlar ✖ Düzeltilmesi gereken çok fazla hata var ✖ PvE bir süre sonra kilitleniyor ✖ Denge diye bir şey yok ✖ Dövüş sistemi çoook sıkıcı ✖ PvP adil işlemiyor

İÇERİK DEĞERLENDİRMESİ

EŞYA SİSTEMİ:
✔ Bolca kostüm seçeneği var ✖ Eşyalar görsel fark yaratmıyor ✖ Silah, zırh bakımından çeşitlilik az

GÖREV SİSTEMİ:
✔ Güzel kurgulanmış öykü zincirleri ✔ Mini zindanlar ✖ Sıkıcı, "10 tane canavar öldür" tekrarlamaları

DÖVÜŞ SİSTEMİ:
✖ Vuruş hissi yok ✖ Dengeli değil ✖ Statik rakamlara bağlı dövüşler

SINIF SİSTEMİ:
✔ Çok farklı kombinasyonlara izin veren sistem ✖ Denge olayı hak getire



Tabanca olayına sakın girmeyin, büyülü bile olsalar oyundaki en zayıf yetenek ağaçlarından birine sahip.



→ **Tür:** Devasa Online RYO → **Yapım:** Funcom → **Türkiye dağıtıcısı:** Aral İthalat → **Aylık Ücret:** 15€
→ **Yaş sınırı:** 18+ → **Sistem:** Ekonomik → **Web sitesi:** thesecretworld.com

SON KARAR

OYUN DENGESİ	★☆☆☆☆
GELİŞİM POTANSİYELİ	★☆☆☆☆
GRAFİK	★★★★★
SES VE MÜZİK	★★★☆☆
HİKÂYE/ATMOSFER	★★★★☆
EĞLENCE	★★★☆☆

İyi fikirlerin zayıf temellerle birleştiğinde neler olabileceğinin canlı kanıtına bakıyorsunuz.

5,5

Solo — Grup Oyunu — Parti
Taze Oyuncu — Ciddi Oyuncu — Hayatı Olmayan
1 hafta — 1 ay — 1 yıl — Sonsuz

TÜRKİYE'NİN İLK RESMİ LOL TURNUVASI BAŞLIYOR!

ESL VE RIOT TÜRKİYE İLE ADALET DAĞITMAYA HAZIR MISINIZ?



League of Legends, League of Legends ve yine League of Legends... Son bir senedir her yerde bu ismi duyuyoruz. Dünyayı kasıp kavuran bu çılgınlık gün geçtikçe daha da büyüyor. LoL'un rekabet ve takım oyununu öne çıkaran unsurları profesyonel kulüplerin ve organizasyonların ilgisini çekmekle kalmadı, izleyenlere de büyük heyecan yaşatmayı başardı. Bu sene itibariyle dünyanın en çok oynanan online oyunu haline gelen LoL, milyon dolarlık turnuvalarıyla da tüm dünyada büyümeye devam ediyor.

Riot Türkiye ofisinin açılmasıyla birlikte artık Türk oyuncular da bu heyecana katılabilecek. Oyunun Türkçe sürümünün lansmanıyla eş zamanlı gerçekleşecek ilk resmi League of Legends turnuvası için geri sayım başladı! Eylül ayında yapılacak ön elemelerden çıkan 8 takım, 5-6-7 Ekim tarihlerinde Riot Games'in İstanbul GameX'te düzenleyeceği büyük finalde yarışacak. Üstelik turnuva ödüller konusunda bugüne dek ülkemizde organize edilenlerin en büyüklerinden biri. Turnuvada başarılı olanları toplam 17.500 TL nakit ödülünün yanı sıra, Asus Gaming Notebook'lar, Logitech klavye, fare ve kulaklıklar ve yüz binlerce Riot Point bekliyor.

Organizasyonda hedef Türkiye'deki tüm oyunculara ulaşmak ve Türkiye'nin en iyi League of Legends ekibini bulmak. Farklı illerde oyun merkezlerinde yapılacak elemeler devam ederken, ESL Türkiye üzerinden de geniş katılımlı bir online eleme yapılacak. "Türkiye'nin her köşesindeki League of Legends hayranlarına sesleniyoruz, adalet dağıtmaya hazır mısınız?" sloganıyla yola çıkan ESL ve Riot ekibinin ilk durağı 15 Eylül'de İzmir MilkyGame Area ve İstanbul GameExtra olacak ve her ilden şampiyon olan bir takım İstanbul'daki büyük finallere katılma hakkı elde edecek. Ankara'da düzenlenecek elemeyse 22 Eylül'de Ankara Chatlak Cafe'de yapılacak. Efsaneler Ligi'nin West sunucusundaki oyuncular için düzenleyeceği online elemelerden sonra son durağımız İstanbul olacak. 22 Eylül tarihinde Beşiktaş Adeks'te ve hemen ardından 29 Eylül Kadıköy Adeks'te yapılacak elemelerle şehir elemeleri tamamlanacak. Türkiye'nin dört bir yanından katılabileceğiniz online elemelerse 17 Eylül'de ESL Türkiye'de başlayacak. East ve West sunucularında ayrı ayrı yapılacak online elemelerde birinci olan iki takım yine İstanbul'daki büyük finallere katılacak. ESL Türkiye'de yapılacak online elemelerde yeni **Riot & ESL turnuva kod sistemi** Türkiye'de ilk kez kullanılacak.

Takımlar diledikleri kadar elemeye katılabilecekler. Yani finale kalana kadar farklı elemelerde şansınızı deneyebilirsiniz. Bir elemeden finale katılma hakkı kazanan bir takımın önceki bir elemeyi kazanmış olması durumunda finale katılma şansı bir alt takıma geçecek. Buradaki tek şart finale katılma hakkı kazanan takımdan oyuncuların başka bir elemede başka bir takım adına yarışmaması. Ancak final hakkı kazanan takım aynı kadrosuyla diğer elemelere katılarak antrenman yapabilecek.

Elemelerin tamamlanması ile birlikte GameX'teki resmi turnuvaya katılacak Türkiye'nin en iyi sekiz takımı belirlenmiş olacak. Finale diğer şehirlerden gelen takımların yol ve konaklama masraflarını da Riot Türkiye karşılayacak.

Büyük finalse 5-6-7 Ekim tarihlerinde İstanbul Lütfü Kırdar Kongre Merkezi'nde GameX fuarında gerçekleştirilecek. 3 gün sürecek finallerde sürpriz etkinlikler, mini ödüllü yarışmalar ve çok daha fazlası sizleri bekliyor. Turnuva hakkında detaylı bilgi ve daha fazlasını ESL Türkiye'den (**www.esl.eu/tr**) takip edebilirsiniz. Türkiye'deki ilk resmi League of Legends turnuvasında yerinizi almayı unutmayın!

ELEME TARİHLERİ
15 Eylül – İzmir MilkyGame
15 Eylül – İstanbul GameEkstra
17 Eylül – ESL Türkiye Online Elemeleri
22 Eylül – Ankara Chatlak Cafe
22 Eylül – İstanbul Adeks Beşiktaş
29 Eylül – İstanbul Adeks Kadıköy

ÖDÜLLER

1. Takım
10.000 TL nakit para ödülü
5000 RP + Champion Ryze + Champion Bundle
5 Adet Asus G55VW-S1042V Laptop
5 adet Logitech G9x Mouse
5 adet Logitech G19 Klavye
5 adet Logitech G35 Kulaklık

2. Takım
5.000 TL nakit para ödülü
5000 RP + Champion Bundle
5 adet Logitech G500 Mouse
5 adet Logitech G510 Klavye
5 adet Logitech G35 Kulaklık

3. Takım
2.500 TL nakit para ödülü
5000 RP + Champion Bundle
5 adet Logitech G300 Mouse
5 adet LogitechG105 Klavye
5 adet Logitech G330 Kulaklık

4. Takım
5000 RP + Champion Bundle
5 adet Logitech G300 Mouse
5 adet Logitech G105 Klavye
5 adet Logitech G330 Kulaklık

5, 6, 7, 8. Takımlar
5000 RP
5 adet Logitech G300 Mouse
5 adet Logitech G105 Klavye



CARL "FORELLENLORD" LÜCKMANN

BU YAŞTA BU YETENEK!

Son dönemin gözde isimlerinden Carl "Forellenlord" Lückmann'ı oldukça hareketli geçen bir EPS (ESL Pro Series) Almanya sezonu sonrasında yakaladık ve çiçeği burnunda şampiyona merak ettiklerimizi sorduk.



Öncelikle röportaj isteğimizi kabul ettiğin için teşekkürler. Bize biraz kendini tanıtabilir misin, kimdir Carl?
Merhaba, Ben ForellenLord. 17 yaşındayım ve *Team Alternate*'de oynuyorum. Leauge of Legends oynamaya bayılıyorum.

League of Legends'la ne zaman ve nasıl tanıştın?
İlk olarak arkadaşlarım göstermişti. Oyunun beta sürecinin sonlarıydı hatta tam olarak. İlk başlarda beğenmemiştim ve DotA oynamaya devam etmiştim. Ama daha sonra arkadaşlarım, bir LoL turnuvasında oynamam için beni ikna etti ve ben de takımda oynamaya başladım.

eSpor oyunlarına çok küçük yaşlardan beri meraklı olduğunu biliyoruz. Seni bu büyülü dünyaya taşıyan etkenler neydi? Küçükken, bu kadar büyük bir oyuncu olmayı hayal etmiş miydin?
Hep profesyonel oyuncuları takip etmişimdir. Warcraft 3 çok yetenek isteyen bir oyundu ve evet, onlardan biri olmayı hayal etmiştim hep. Ama olabileceğimi hiç düşünememiştim doğruyu söylemek gerekirse.

Okul ve oyun arasında bir denge tutturmak zor mu? Yani oyunlarla vakit geçirmen eğitim hayatını etkiliyor mu?
Geçmişte ailemle tartıştığım olmuştu; ama yine de okul ve oyunculuk arasındaki dengeyi iyi tuttuğumu düşünüyorum.

Ekibin en genç üyesisin. Takım içinde bu senin için dezavantaj mı?
Hayır, bence değil. Bu daha çok, aynı olgunlukta olmakla alakalı ve bizim olgunluk seviyemiz bir. En azından ben böyle düşünüyorum.

Yukarıda da belirttiğim gibi, bu oyuna çok vakit ayırdığını biliyoruz. Hatta şu an dünyadaki en yüksek Elo'ya sahipsin. Bu kadar Elo'ya ulaşmak için çok oynaman gerekiyor. Oyunun sana verdiği duygu ve heyecanı bizimle paylaşır mısın?
Ortalığı dağıtmayı seviyorum. Ayrıca dürüst olmak gerekirse bu kadar yüksek Elo'ya ulaşmam için çok da oynamama gerek yok. Bu daha çok yüksek galibiyet oranıyla alakalı.

Takımda AP Carry olarak oynuyorsun. Bu rolü takımın ihtiyacı olduğu için mi oynuyorsun yoksa mid lane oynamayı gerçekten de seviyor musun?
Mid lane'de oyunda büyük bir etkiye sahipsiniz ve diğer hatlara da çok rahat bir şekilde yardıma gidebiliyorsunuz. Mid lane çok önemli, oynamamın sebebi de bu.



En sevdiğin şampiyonlar hangileri?
Şu an için bir sürü favori şampiyonum var. Ama en çok Ahri, Twisted Fate, Nidalee, Orianna, Gragas'ı sevdiğimi söyleyebilirim.

Oyun oynamak dışında ne yapıyorsun, boş zamanlarını nasıl değerlendirirsin?
Genellikle spor yapıyorum ve arkadaşlarımla buluşuyorum.

Leauge of Legends gittikçe daha geniş kitlelere yayılıyor. eSpor ortamı ve bu devasa kitle için yapılan organizasyonlar hakkında ne düşünüyorsun?
eSpor için çok iyi ve doğru adımlar bunlar. Umarım bu destek hiç durmaz. Belki bir gün eSpor da tüm dünyada en az diğer popüler spor dalları kadar kabul görür.

EPS Almanya'da şampiyon olmak nasıl bir duygu? Bundan sonraki hedefleriniz neler?
Şu an için en önemli hedefimiz tekrar EPS şampiyonu olmak.

Yavaş yavaş röportajımızın sonuna geliyoruz ve tabii ki o soruyu atlamayacağız: League of Legends'a yeni başlayanlar için önerilerin nelerdir?
Keyif aldığınız 2-3 şampiyonu oynayın ve sakın oyunda kimseye küfür/hakaret etmeyin.

Sorularımızı içtenlikle cevapladığın için teşekkürler. Kariyerinde daha başarılı yıllar diliyoruz.
Bu röportajı okuyan herkese çok teşekkür ediyorum. Yayınlarımı *www.twitch.tv/forellenlord* adresinden takip etmeyi unutmayın. Bir de büyük desteklerinden ötürü Alternate'e de teşekkür ediyorum.

IEM7 GAMESCOM ELEMELERİ SONA ERDİ

GAMESCOM'DA ESL DE VARDI!

Dünyanın en prestijli ve en büyük elektronik spor organizasyonu Intel Extreme Masters, 7. sezonu için Gamescom'da bize görkemli bir açılış sundu. Almanya'nın Köln kentinde başlayan organizasyon 4 gün sürdü ve yüz binlerce insan hem IEM7'nin açılışını kutladı hem de ilk elemelerin tadını çıkardı. Köln'de başlayan organizasyon yaklaşık 7 ay boyunca farklı ülkelerde farklı elemelerle sürecek ve ESL ekibi 3 kıtada 5 ülke dolaşarak dünyanın en iyilerini bir araya getirecek. Dünya Şampiyonası'ndaysa dünyaca ünlü yıldız oyuncular tek bir sahnede dünyanın en iyisi olmak için mücadele verecekler.



IEM bu sene de çok heyecanlı maçlara sahne oldu. Hannover'da Dünya Şampiyonluğuna ulaşan Rus ekip **Moscow Five** yine hayranlarını şaşırtmayarak Global Challenge Köln'ü kazandı ve bu sene de Dünya Şampiyonası'na direkt katılım hakkı kazandı. Avrupa'nın en güçlü ekiplerinden **SK Gaming** ise finalde rakibine yenilerek turnuvayı 2. sırada tamamladı. 3.'lük maçında FnaticRC ekibiyle karşılaşan **Counter Logic Gaming** ise Avrupalı rakibini 2-0 yenerek 3.'lüke yetindi.

League of Legends'ta olduğu kadar StarCraft II'de de heyecan doruktaydı. Uzun bir online elemeden sonra Open Bracket elemelerine kalan oyuncular, bu sefer de gruplara kalabilmek için Köln'de nefes kesen bir mücadele ortaya koydular. Play-off'larda yine Koreli oyuncuların ağırlığını koyduğu bir turnuvayla karşılaştık. İlk yarı final maçı Polonya temsilcisi **Nerchio** ve Koreli oyuncu **viOLet** arasında geçti. Nerchio çeyrek finalde geçtiğimiz senenin dünya şampiyonu **MC**'yi yenerek büyük bir sürprize imza attı ve yarı finalde de bu başarısını tekrarladı. Favori olarak gösterilen viOLet karşısında geriye düştüğü maçtan 3-2 galip ayrıldı ve finale adını yazdırdı. Yarı finalin diğer maçıysa Koreli oyuncu **MVP** ile İspanyol **Vortix** arasında geçti. MVP yarı finalde rakibi karşısında rahat bir oyun sergiledi ve 3-1 galip ayrılarak adını finale yazdırdı. Finalde MVP ilk haritayı kaybettikten sonra rakibinin stratejilerini çözdü ve geri kalan üç haritayı da alarak IEM7 Gamescom Köln şampiyonu olmayı başardı.

Intel Extreme Masters'ın Almanya'dan sonraki durağı Çin olacak ve Global Challenge Guangzhou 30 Eylül-4 Ekim tarihleri arasında gerçekleştirilecek. Guangzhou için online elemeler çoktan başladı bile. ESL Türkiye'nin gözü de Çin'de olacak ve orada olanları anbean aktaracak. Bizleri ve ESL turnuvalarını **www.esl.eu/tr** adresinden takip etmeye devam edin.

LAURI "CYANIDE" HAPPONEN

OYUN ÜZERİNE KURULU BİR HAYAT

Elektronik sporlarda yenilmek de var yenmek de. Her ne kadar yenilmek üzücü olsa da, yarı final maçını kaybettikten hemen sonra Cyanide sorularımızı tüm sempatikliğiyle yanıtladı.

Gamescom'da oldukça büyük ve heyecanlı bir turnuva yaşanıyor. Az önce yarı final maçı oynadınız ve ne yazık ki kaybettiniz. Yarın da üçüncülük maçı oynayacaksınız. Turnuva senin için nasıl gidiyor?
Elbette Curse'ü yendiğimiz için mutluyum; ama M5'a karşı yenildiğimiz için de biraz üzgünüm. Tabii bu beklediğimiz bir sonuçtu, gerçekten çok güçlüler. Yarın SK veya CLG'ye karşı üçüncülük için mücadele edeceğiz. Stratejilerimiz var, kendimizden eminiz, onları yenebiliriz.

Sence SK mı finale kalır yoksa CLG mi?
Pek de emin değilim açıkçası. CLG bu aralar bayağı güçlendi diye düşünüyorum, ama yine de ilk turu kaybettiler. Bu zamana kadar birçok geri dönüş izledim, çok heyecanlı bir maç olacağı kesin. Şu an için bir tahminde bulunamıyorum.

Son olarak takımınızda bir değişikliğe gittiniz. Bunun sebebi neydi?
Takımımızdaki yapılan son değişiklik, Pheliox'un ayrılıp yerine nRated'in gelmesiydi. Bunun sebebi de takımla arasında bazı sorunların olmasıydı, tam olarak aradığımız kişi de o değildi. Ayrıca evlilik gibi vakit ayırması gereken bir durumu da vardı. Bu nedenle fazla zamanı da olmuyordu.

Ne kadar antrenman yapıyorsunuz?
Neredeyse her gün antrenman yapmaya çalışıyoruz. Genelde cuma ve bazen de cumartesileri boş zamanımız oluyor. Turnuvalara hazırlanmamız gerekiyor ve neredeyse her gün oynuyoruz.

Başka oyunlar da oynuyor musun yoksa sadece League of Legends'a mı odaklandın?
Arada sırada başka oyunlar da oynuyorum ama çoğunlukla LoL oynarım.

Gamescom'daki diğer salonları gezdin mi yoksa burada sadece turnuvaya mı odaklandın?
Çoğunlukla bu salonda takılıyorum. Diğer salonları henüz gezmedim çünkü diğer oyunlara kapılıp LoL'e kanalize ettiğim dikkatimin dağılmasını istemiyorum.

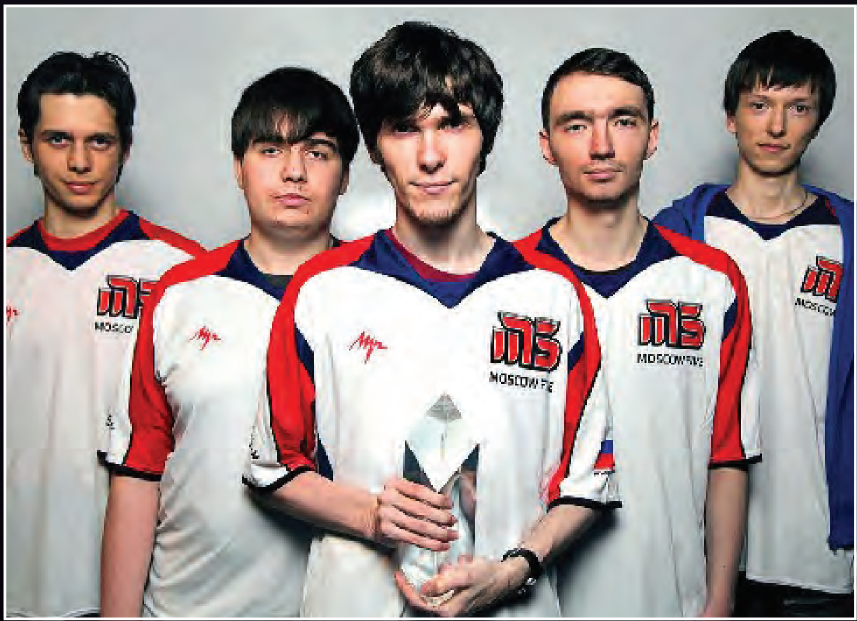
Çok teşekkürler, geldiğin için sağ ol.
Ben teşekkür ederim.



ALEXEY "ALEX ICH" ICHETOVKIN

O BİR LOL EFSANESİ

Gamescom'da ESL alanında Moscow5'ın efsanevi oyuncusu *Alex Ich*'i yakalayınca röportaj yapmadan bırakmadık. Her ne kadar yarı final maçından çıktığı için çok yorgun olsa da bizi kırmadı ve sorularımızı cevapladı.



Öncelikle bize zaman ayırdığın için teşekkürler. Yorgun olduğunu biliyorum; az önce yarı final maçını oynadın, yarın da finalde oynayacaksınız. Son senelerde çok iyi bir ivme tutturdunuz ve tabiri caizse LoL dünyasına hükmediyorsunuz. Bu kadar başarıdan sonra, hiç baştaki heyecanınızın azalmaya başladığını hissettiğiniz oluyor mu?
Böyle bir başarı kazanmak o kadar kolay değil, gerçekten bizim için zor oluyor. Diğerlerinden öndeyiz gibi görünebilir ama *Fnatic, Curse, CLG, SK* gibi profesyonel takımların hepsi artık neredeyse aynı seviyede. Bu nedenle hep birinci olmak gerçekten zor. Yeni bir şeyler getirmelisiniz, yeteneğinizle oynamalısınız, takım olarak oynamalısınız. Fakat biz bu turnuvada gayet iyi iş çıkarıyoruz ve birinciliği alabileceğimizi söyleyebilirim.

M5'in diğer takımlara nazaran daha istikrarlı olduğunu söyleyebilirim. Pek oyuncu değiştirmiyorsunuz ve görev yaptığınız mevkilerde çok iyisiniz. Bunu nasıl başarıyorsunuz?
Tamamen Ruslardan oluşan bir takımız. Ayrıca Rusya'nın en iyi oyuncularına sahibiz, oyuncu değiştirmemize hiç gerek olmadı. Aramızda sorun olduğunda bu sorunun üstesinden geliyoruz ve üstesinden geldiğimiz zaman da daha çok güçleniyoruz.

Son birkaç aydır Kore takımlarında bir artış gözlemliyoruz. Tıpkı StarCraft'ın ilk zamanlarında olduğu gibi, LoL'de de aynı başarıyı gösteriyorlar. Kore takımlarını nasıl görüyorsun?
Gerçekten iyiler, şu an için karşılaştırma yapmak zor. League of Legends'a yeni şeyler katıyorlar, Ryze gibi eski şampiyonları da yeniden canlandırıyorlar. Azubu takımlarını gerçekten beğeniyorum, bence oldukça güçlüler. ESL'in Dünya Şampiyonası çok ilginç olacak diyebilirim.

Peki yakın zamanda Asya takımlarının size meydan okumaya başlayacağını düşünüyor musun?
Bence bu çoktan bir meydan okuma haline geldi bile.

Avrupa bölge elemeleri için ne kadar antrenman yaptığınızı öğrenebilir miyim?
Takımımızdaki herkes farklı şekilde antrenman yapıyor. Kendi adıma konuşacak olursam, günde 8-10 saat Solo Ranked oynuyorum. Sonrasında da 4-8 saat arası takım olarak oynuyoruz.

Bu işe yeni başladığınızda -yani bütün turnuvaları kazanmadan önce- daha fazla mı yoksa daha az mı antrenman yapıyordunuz?
Daha iyi ve daha uzun şekilde antrenmanlar yapıyorduk ve bence antrenman programımız başlangıçta daha iyiydi. Her gün yaklaşık 6 saat çalışıyorduk ve hiçbir gün bunu ihmal etmedik. O günlerdeki programımız daha yorucuydu ama şimdi biraz daha hafif. Örneğin kötü bir ruh halindeysek oynamıyoruz. Ama bunu değiştireceğiz, yönetim ekibimiz de programa sadık kalmamız ve hedeflerimize ulaşmamız konusunda bize yardımcı olacak.



M5'in en sevdiğim yönü, oldukça yaratıcı olmanız. Herhangi bir maçta M5'in kazanacağını tahmin edebilirsiniz; ama nasıl kazanacağını bilemezsiniz. Örneğin son turnuvadaki Kassadin performansını hiç beklemiyordum, gerçekten şahaneydi. Bu yaratıcılık nereden geliyor?
Farklı takımların replay videolarını, streamlerini ve kendi replaylerimizi izliyoruz. Solo ranked ve normal maçların replaylerini izliyoruz. Her yerden bir şey kapmaya çalışıyoruz. Normal oyunda birisinin farklı bir şey yaptığını görüyoruz ve aynısını deniyoruz ve önemli maçlarda da bunun işe yaradığını fark ediyoruz. Solo ranked'de de yeni taktikler görebiliyorsunuz, hatta başka takımların taktiklerinden de esinlenebiliyorsunuz ki bunu çoğu takım yapıyor.

Türkiye'deki hayranların için söylemek istediğin bir şey var mı?
Bizi izleyen herkese teşekkür etmek istiyorum. BenQ'ya ve MSI'a da desteklerinden dolayı teşekkürler.

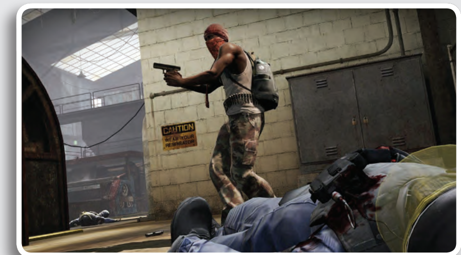
SONRAKİ DURAK ÇİN

Intel Extreme Masters'ta Gamescom elemesinden sonra sıra geldi Guangzhou elemesine. 30 Eylül – 4 Ekim tarihleri arasındaki elemeyi www.esl.eu/tr adresinden anbean takip edebilirsiniz.

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

AYNI AYDA ÜÇ TANE KOMPLE AÇIK EVRENLİ OYUN ÇIKMASI BİR TESADÜF MÜDÜR? PROTOTYPE 2 (PC), SLEEPING DOGS VE DARKSIDERS II'NİN ÜÇÜNE BİRDEN GİRİP DE %100 BİTİREN VAR MIDIR ACABA? MERAK EDİYORUZ.

FPS (First Person Shooter)

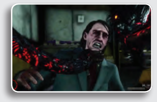


COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE
PC, PS3, 360

"Bomb has been planted!" Yıllardır bu sesi duymaya alışmış, kurt CS 1.6 ve CS Source oyuncularını ayartmaktansa, daha çok yeni nesil oyunları ve konsol oyuncularını CS oyuncusu yapmayı amaçlamış Global Offensive'le Valve. Yeni eklenen oyun modları bir süre merakınızı çekse de, yine dönüp dolaşıp dust2'ye, aztec'e gireceksiniz. Level Up'ların, Prestige modlarının olmadığı, tamamen yeteneğinizi konuşturduğunuz zamanlardan kalma bir oyun bu.



Battlefield 3
PC, PS3, 360
Tüm zamanların en iyi multiplayer tecrübelerinden birisini veren Battlefield 3'ü, FPS türünü seviyorum diyen birinin oynamaması mümkün değil.



The Darkness II
PC, PS3, 360
Karanlığın içinden gelen The Darkness II, bizi gafil avladı. İlk oyundan sonra çizgi romanımsı grafiklere dönen oyunun bu kadar iyi çıkacağını hiç beklemiyorduk doğrusu.



Halo: 10th Anniversary Edition
360
İlk Halo'nun üstünden 10 yıl ne zaman geçti ha? Vay be... Xbox'ı konsol piyasasına sokan oyun Halo, yenilenmiş grafikleriyle 10 yıl sonra yeniden karşımızda.



Call of Duty: Modern Warfare 3
PC, PS3, 360
Cpt. Price ve mahdumlarının savaşında son perdeye gelindi. Multiplayer'ı bu sefer pek gelişmemiş olsa da tek kişilik senaryo ve Co-Op bölümleriyle günü kurtarıyor MW3.



Resistance 3
PS3
Üçüncü oyunuyla tam anlamıyla kendine gelen Resistance serisi, hem tek kişilik hem de multiplayer moduyla tatmin etmeyi başarıyor.



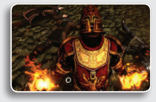
Crysis 2
PC, PS3, 360
Görsel olarak dünyanın en iyi FPS'lerinden olan Crysis 2, Hans Zimmer'in müzikleri ve üç platforma birden çıkmasıyla Crysis markasını farklı bir boyuta taşıyor.

RYO (Rol Yapma Oyunu)



THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM
PC, PS3, 360

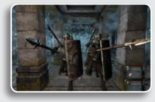
Kuzeyden bir güneş doğdu üstümüze, ışığından gözlerimiz kamaştı. Biz tüm güzelliğine rağmen, Oblivion'dan da "konsollaştırılmış" bir rol yapma oyunu beklerken, birçok alanda daha giriftleşmiş, kendine güvenen, sınırsız bir oyun süresi sunarmış gibi görünen bir oyunla çıktı Bethesda karşımıza. Ne kadar övsek, ne kadar yere göğe sığdıramasak yeridir. Oyun çıkalı kaç ay oldu, biz daha oyundan çıkamadık.



Game of Thrones
PC, PS3, 360
Kral Robert'in İsyanı döneminde geçen Game of Thrones oyunu, dizi ve kitaplarda olmayan ana karakterlere yer veriyor. Ama "sevdiğimiz" karakterler de arada gözükmüyor değil.



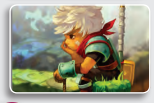
Diablo III
PC
Inferno'da gıdım gıdım ilerleyişlerimiz ve bir öncekinden %0,001 daha iyi eşya düşürme çabalarımız sürünüyor... Sürünüyor mu dedim? Sürüyor diyecektim.



Legend of Grimrock
PC
Dört karakterle aynı anda, dört ana yönde yürüyebilmek... Harita metod defteriyle harita tutmak... SSI oyunları... Bunlar içinizi kıpırdatıyorsa LoG sizin oyununuz demektir.



Final Fantasy XIII-2
PS3, 360
Final Fantasy 13'ü fazla çizgisel bulanlara kendini affettirmek isteyen Square, bu kez eski oynanışa daha yakın bir oyunla karşımızda.



Bastion
PC, PS3, 360
Amiga action-adventure'larına dayanılmaz bir özlem duyuyorsanız, bu minik ama müthiş oyunu arıyorsunuz demektir.

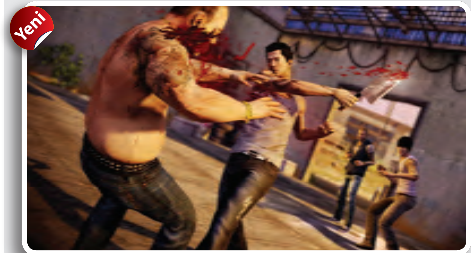


Klasik

The Witcher 2 - Enhanced Edition
PC, 360
Yeni görevleri, giderilmiş hatalarıyla tam anlamıyla bir başyapıt haline gelmiş durumda The Witcher 2. Enhanced Edition'a bulaşmayan rol yapma oyunu sever olamaz.

AKSİYON

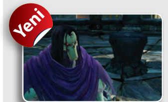
Yeni



SLEEPING DOGS
PC, PS3, 360

İyi ki Activision esas ismi True Crime: Hong Kong olan bu oyunun haklarını bırakmış Square Enix'e. Yoksa bu güzelim aksiyondan mahrum kalabilirmişiz. Hong Kong mafyası olan Triad'lara sızmak üzere operasyona çıkan adamımız Wei'nin, iki dünya arasında kalışını çok iyi anlatıyor. Yakın dövüş sistemi, Batman'den sonra en tok olanlardan ve Hong Kong çok güzel yansıtılmış oyuna ve yapacak şeylerle dolu. Daha ne olsun?

Yeni



Darksiders II
PC, PS3, 360
Bu nesildeki sürpriz Hit oyunlardan olan Darksiders, Mahşerin Dört Atlısı'ndan Ölüm'ün hikâyesiyle devam ediyor.

Yeni



Transformers: Fall of Cybertron
PC, PS3, 360
Transformer'ların gezegeninin yok oluş hikâyesinde son perdeyi oynamaya hazır mısınız? Fall of Cybertron aksiyon severlere yeni bir şeyler sunmuyor, ama gayet güzel.



Max Payne 3
PC, PS3, 360
Max'in aksiyonunu günümüzün teknolojisine o kadar iyi uyarlamışlar, multiplayer'la o kadar güzel birleştirmişler ki... Aksiyon türünün özünü içinde barındırıyor Max Payne 3.



Spec Ops: The Line
PC, PS3, 360
İlk bakışta sıradan bir askeri aksiyon oyunu gibi görünse de, son yılların en farklı hikâyeli oyunlarından birisi olduğunu anlayacaksınız.



The Amazing Spider-Man
PS3, 360
Batman'in olmadığı yerde Spidey'e Abdurrahman Çelebi denirmiş. Dövüş sistemi bile hafif Batman'den arak, ama oyun güzel.



Spelunky HD
360
Uzun süre PC'ler için bedava olan Spelunky, yenilenmiş grafiklerle Xbox 360'a çıktı. Çok da iyi oldu.

GTA hariç, en sevdiğin serbest şehir aksiyon oyunu hangisi? Neden?

1. *Bully. Bence bu tarza bugüne kadar getirilmiş en farklı ve eğlenceli yorum ondaydı. -TURGUT*
2. *Saints Row. GTA serisinin hiçbir oyununda bu kadar eğlenmedim. -MUSTAFA BURAK*
3. *Hiç zannetmiyordum ama Saints Row: The Third'ün absürt muhabbetini sevdim. -OSMAN*
4. *Sleeping Dogs! Adam dövmek hiç bu kadar keyifli olmamıştı, canım sıkılınca sokaktan teyze çevirip uçan tekme atıyorum. -SİNAN*
5. *Son yıllarda en çok keyif aldığım serbest oyun, kanca ve paraşüt mekaniği sağ olsun, Just Cause 2'ydi. -EREN*

Çok popüler olup da senin hiç vâkıf olmadığın/ısınamadığın bir evren var mı?

1. *Warhammer 40K. İsmen biliyorum ama görsem tanımam kendisini... -TURGUT*
2. *Bolca var. İsim karışıklığından Burak Abi'nin kelle gitmesin, euehuh. -MUSTAFA BURAK*
3. *Buffy the Vampire Slayer evreninden hiç anlamam :) -OSMAN*
4. *İlginçtir, Star Wars'un Extended Universe kurgusunda ne olup bittiği hiçbir zaman ilgimi çekmedi. Hakeza, Star Trek de öyle. -SİNAN*
5. *Transformers. Michael Bay'in her yeri havaya uçurma takıntısı yüzünden güzelim seriden soğudum. -MERT SÖYLER*

En son hangi oyundan yeni bir şey öğrendin?

1. *StarCraft II'de Uzakdoğu'da gökyüzünün bile hızlı hareket ettiğini öğrendim. Gosular her yerde! -MUSTAFA BURAK*
2. *Trine 2 - küçük oyunlar bilinçaltımı gıdıklar oldu. -OSMAN*
3. *Sleeping Dogs'dan Hong Kong'un "North Point, Aberdeen" gibi gayet İngiliz semt isimlerine sahip olduğunu... -SİNAN*
4. *Dark Souls sayesinde her şeyin başının sabır olduğunu öğrendim ama daha fazla ölmek istemiyorum, yeter! -MERT SÖYLER*
5. *Her şeyin çamurdan yapılmaya başlandığını A Tale in the Desert'tan öğrendim. -TUĞBEK*

STRATEJİ



Endless Space
PC
Uzayın sonu yok... O zaman bu mücadele niye? Herkese yetecek kadar uzay var. Ama işte, insanoğlu (ve yaratıkoğlu) doymak bilmiyor.



Orcs Must Die! 2
PC
Nedir bu Orc'ların bizden çektiği? Tek istedikleri biraz huzur... Ve bizim kellemiz... Co-op modunda yanınıza arkadaşınızı alın da gösterin günlerini!



Civilization V: Gods & Kings
PC
Civilization maceranız biter mi sandınız? Stratejilerinizin içine eklenen din ve casusluk unsurlarıyla Civ 5 artık daha derin.



Wargame: European Escalation
PC
Tank paletleri altında ezilen otlardan, savaş alanında ilerleyen mekanize tugaylara kadar yükselebildiğiniz, son zamanların en iyi stratejisi.



Shogun 2: Fall of the Samurai
PC
Japonya'nın batı teknolojisiyle tanışmasının ardından, ülkede yaşananları anlatan yeni Total War eklentisi. Shogun 2'den ayrı olarak da çalışıyor.

DVO & ONLINE



Tribes: Ascension
PC
Orijinal Tribes modeline birebir uyarak, pek çok modern oynanış özelliği getirilmiş oyuna. Bedava olmasıyla birleşince, bu oyunu kaçırmanız ayıp oluyor.



Blacklight Retribution
PC
Tamamen free2play olan Blacklight Retribution, Call of Duty benzeri kapalı mekanlarda hızlı piyasa çatışmaları sunan, çok kaliteli bir oyun.



Star Wars: The Old Republic
PC
BioWare'in DVO'su The Old Republic de yakın zamanda tamamen free2play modeline geçecek. Eğer oynamadıysanız, apartta bekleyin.



Lord of the Rings Online
PC
Free2play modeline geçtiğinden beri hız kesmeden yeni içeriklerle zenginleşen LOTRO, kaliteli bir DVO oynamak isteyenleri kendine çekiyor.



Rift
PC
World of Warcraft kalitesinde, ama çok daha karanlık ve ciddi bir DVO istiyorsanız, Rift'e göz atın. Her update'le birlikte de genişliyor.

YARIŞ & SİMÜLASYON



Need for Speed: The Run
PC, PS3, 360
EA'in kışlık oyun serilerinden Need for Speed, bu yıl tüm zamanların en çizgisel halini alıyor: Batı'dan Doğu'ya doğru ABD seyahatine çıkıyor.



Forza Motorsport 4
360
Araba yarışı türü icat edileli, bu kadar gelişmişini görmediniz. Her araç bir rüya, her yarış bir macera. Eğer Xbox 360 sahibiyseniz, mutlaka, mutlaka bu piste çıkmalısınız.



Ace Combat: Assault Horizon
PS3, 360
"Havada geçen Modern Warfare" tanımlaması bu kez Ace Combat'a yakışıyor. Daha az sim, daha fazla sinematik, yine çok iyi.



TrackMania 2 Canyon
PC
Bu şahane oyunun sadece PC'de olması büyük bir kayıp. Tüm ülkelerden milyonlarca yarışçının çılgın pistlerdeki rekabetini mutlaka yaşamalısınız.



Driver: San Francisco
PC, PS3, 360
"Komada olduğunuz için şehirdeki tüm arabalara girebiliyorsunuz" gibi saçma bir fikirle ancak bu kadar eğlenceli bir oyun yapılabilirdi.

AYIN ALTIN OYUNLARI



Sleeping Dogs



Orcs Must Die! 2

SPOR & MENAJERLİK



Top Spin 4
PS3, 360
Bu yıl futbol ve basketbol oyunlarının arasında kendisine yer arayan tenis oyunlarından en iyisi Top Spin 4.



NBA 2K12
PC, PS3, 360
NBA tarihindeki en büyük starları bir araya getiren NBA 2K12, yine mükemmel. EA neden kendi NBA'ini geri çekti sanıyorsunuz?



Football Manager 2012
PC, PSP
800'den fazla yeni özellik, 50'den fazla lig ve yeni kural değişiklikleriyle tüm zamanların en gerçekçi, en derin menajerlik oyunu FM2012.



FIFA 12
PC, PS3, 360
Yeni çarpışma motoruyla zaman zaman bir komedi şovuna da dönüşen oyunumuz, hala futbol oyunlarının en iyisi.

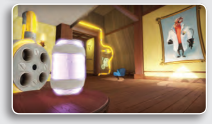


Fight Night Champion
PS3, 360
Boks oyunlarında gelinebilecek son noktaya gelmiş bulunuyor FNC. Hem hikâyesi hem de kariyer moduyla, boks sevmeyenler bile oynanabilir.

MACERA & BULMACA



Deponia
PC
LucasArts klasiklerini andıran karakterleri ve el çizimi grafikleriyle, güzel bir macera oyunu sizleri bekliyor.



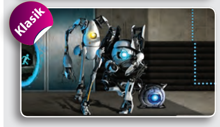
Quantum Conundrum
PC, PS3, 360
İlk Portal'ın yapımcısı Kim Swift'in zekasından fırlayan Quantum Conundrum, onun kadar ses getirmese de çok iyi bir zeka oyunu olmuş.



The Walking Dead
PC
Zombi kıyametine, 3 gün su kesilmesinden daha fazla hazır olmamız tuhaf değil mi? Eğer yetmediyse, bir de oyununu verelim?



To The Moon
PC
Son derece basit görünüşlü bu oyun, ne kadar güzel olabilir. Sizi beş dakika içinde güldürecek, ağlatacak, günlerce aklınızdan çıkmayacak kadar.



Portal 2
PC, PS3, 360
Son zamanların değil, tüm zamanların en iyi oyunlarından birine imza atmış yine Valve. Oyunun 15 dakikasına başka bir oyunun tamamındaki kadar unutulmaz an tıkıştırmışlar.

GARİP TÜRLER



Journey
PS3
Thatgamecompany, Flower'dan sonra yine insanın ruhuna dokunan bir oyun yapmayı başarmış. İki saatlik bu yolculuk size çok şey katabilir.



Rayman Origins
PC, PS3, 360, Wii, 3DS, PS Vita
Gelmiş geçmiş en iyi platform oyunlarından birisi. Aksiyon türünde yitip gitmesin istedik ve buraya aldık. Hem ayrıca, sağlıklı dozda "gariplik" içeren bir oyun bu. Eğlenceli, manyak bir şey!



Just Dance 3
PS3, 360, Wii
Bu oyunun ismini duyar dururduk, ama hiç yüz vermemiştik bu aya kadar. Damla bir oturdu başına, kalkamadı. (Bi dakka! Dans oyununda oturmak mı?!)



Dear Esther
PC
FPS oyunu türünden ateş etmeyi, silahı, sağlığı ve düşmanı çıkartırsanız, nasıl bir oyun elde edersiniz? Görünen o ki, oldukça iyi bir "oyun".



Catherine
PS3, 360
Korku, bulmaca, aksiyon, adventure türündeki uçuk kaçık oyunumuz Catherine'de, rüyalarında koyun olan bir adamı kadınların hışmından koruyoruz (?).

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK !

Ve sezona girdik. "Ve potaya girdik" diye kuracaktım az daha cümleyi, "biz top değiliz" tepkisi almamak için değiştirdim.

EYLÜL '12	
Borderlands 2	PC, PS3, 360
Carrier Command: Gaea Mission	PC, 360
Dead or Alive 5	PS3,360
Euro Truck Simulator 2	PC
F1 2012	PC, PS3, 360
FIFA 13	PC, PS3, 360, PS Vita, Wii, 3DS, DS
LittleBigPlanet	PS Vita
Lord of the Rings Online: Riders of Rohan	PC
Secret Files 3	PC
Tekken Tag Tournament 2	PS3, 360
World of Warcraft: Mists of Pandaria	PC
EKİM '12	
007 Legends	PS3,360
All-Stars Battle Royale	PS3, PS Vita
Assassin's Creed III	PS3, 360
Dishonored	PC, PS3, 360
FIFA Manager 13	PC
Forza Horizon	Xbox 360
Medal of Honor: Warfighter	PC, PS3, 360
NBA 2K13	PC, PS3, 360, Wii
NBA Live 13	PS3,360
Resident Evil 6	PS3, 360
Skylanders Giants	PS3, 360, Wii, 3DS
War of the Roses	PC
XCOM: Enemy Unknown	PC, PS3, 360
KASIM '12	
Assassin's Creed III	PC
Assassin's Creed III: Liberation	PS Vita
Call of Duty: Black Ops II	PC, PS3, 360
Epic Mickey 2: The Power of Two	PC, PS3, 360, Wii
Epic Mickey: The Power of Illusion	3DS
Far Cry 3	PC, PS3, 360
Halo 4	Xbox 360
Hitman: Absolution	PC, PS3, 360
LittleBigPlanet Karting	PS3
Omerta: City of Gangsters	PC, 360
Sonic & All-Stars Racing Transformed	PC, PS3, 360, PS Vita, 3DS


LOG

ORGANİZE SANAYİ



GİRİŞİN KALFAYLA İMTİHANI

Demek ki minik bir vantilatör nelere kadirmiş! Öğrenmek isterseniz Mert'in yazısına bir göz atın. O hazır incelemelere girmişken ben bu ayki çılgınlığımdan bahsedeyim. Bu ay oyuncu dizüstü bilgisayarları testi yaptım. Ama canıma okundu desem yeridir. Her şeye rağmen keyifle okuyacağınız bir iş ortaya çıkardığımıza inanıyorum, dilerim beğenirsiniz. Bu ay Organize Sanayi'yi gerçekten çok çeşitli ürünler ziyaret etti. Sağ olsun incelemelerde Ozan da Mert kadar bana destek oldu. Organize Sanayi yavaş yavaş yaz rehavetini üstünden atıp ağır üretime yeniden geçiyor. Yağmurlar bizim kazanları serinletip bizi kendimize getirirken eylülden aralığa kadar gelecek oyunlar da bizi fena halde heyecanlandırmakta. Bu lanet olası oyunlara yeni ekran kartları ve anakartlar gerekecek gibi. Tabii elinizde bir Asus ROG Tytan yada MSI GT70 varsa iş başka. **-BURAK AKMENEK**

KALFANIN GİRİŞLE İMTİHANI

Geçen ayki miskinliğimden ötürü ustam "Mert giriş yazmasa mı ki?" demişti hatırlarsanız. Ama ben söz konusu miskinliğimi (ki bu sıcakta kıyafetlerim oluyor) üzerimden attım ve masamın üzerine miniğinden bir vantilatör aldım! Yanımda açık olan pencerem az da olsa esiyor, vantilatör bangır bangır tüm gücüyla çalışıyor. O nedenle %110 güçle yazıyorum bu ayki girişi! Organize Sanayi de her zamanki gibi harıl harıl işlemeye devam ediyor elbette. Şu anda kucağımda parıldayan ve inceleme yazısını az önce yazdığım Razer Onza'yla FIFA 12 âlemlerine dalacağım mesela birazdan (buraların Organize Sanayi'si böyle işliyor, yapacak bir şey yok). Tatilime az da olsa bolca fotoğraf karesiyle tanıklık eden Nokia 808 Pureview'u kutusuna koyarken de, yaz aşkımla ayrılır gibi oluyorum. Birazcık daha kurcalasaydım ya, olmaz mıydı? Hem o da beni çok sevdi bak, çok iyiyiz biz böyle. Sevenlerin arasına girmeyin yaa, ühühü. **-MERT YİĞİT DOĞRU**

Organize Sanayi Üretim Alanları

92 - Gigabyte Z77X-UP5TH
Gigabyte yeni sezona ağır bombardımanla başlamak istiyor.

93 - Zotac Zbox Plus Nano XS
Klavyesinden daha küçük bilgisayar mı olur? Oluyor işte.

95 - Asus ROG Tytan
Bir masaüstü bilgisayarı ne kadar güçlü olabilir derseniz size Tytan deriz.

97 - MSI H77MA-G43
Orta seviye sistemime hangi anakartı alayım sorusunun cevabı.

98 - Razer Mamba
Farelerin Ferrari sınıfı. Bununla da FPS oynayamazsanız sorun sizde.

99 - Nokia 808 PureView
O bir cep telefonu desek olmaz, fotoğraf makinesi desek o da değil...

100 - Oyuncu Dizüstü Bilgisayarları Testi
Oyun oynayabileceğiniz en güçlü dizüstlerini kapıştırdık. Sürprizler var!

106 - Pazar Yeri
Her bütçeye uygun sistemleri bu ay gene elden geçirdik, değişiklikler yaptık.

108 - Tamir Atölyesi
Mert aldı eline İngiliz anahtarını... Sonrasını bu sayfalarda okuyabilirsiniz.

OYUNGEZER TEST SİSTEMİ

Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.



Sony Xperia Sola

YAKINIMA GEL, YAKINIMA! -OZAN ÖZKAN

BAZEN ÇOK TEMBEL OLUYORUM değil mi Burak Usta? Gamescom, kardeşimin düğünü falan derken inceleme yazılarımı geciktirdim Oyungezer ahalisi. Tabii ki ustam bana bir tek kelime, bir tek sert bakış bile atmadı halden anladığından. İşte görün, usta olmak o kadar kolay değil.

Sony Xperia Sola orta seviye diyebileceğimiz 1GHz çift çekirdekli işlemciye ve Android 2.3 işletim sistemine sahip sevimli bir akıllı telefon. Ama teknik olarak size öncelikle üzerindeki iki özelliği anlatmak istiyorum.

İlk özelliği NFC (Near Field Communication) yani "Yakın Alan İletişimi". NFC, kablosuz bağlantıya benzeyen ama veri aktarım mesafesi 2-4cm olan bir iletişim sistemi. İki adet NFC özellikli cihazı birbirlerine yaklaştırdığınızda aralarında direkt bir bağlantı kurabilirsiniz yani. Tabii Sony bu özelliği kendi işlerinizi kolaylaştırabileceğiniz bir özellikle beraber sunuyor. SmartTags denilen, bozuk para büyüklüğünde özel etiketleri telefonunuza tanıttıktan sonra (sadece telefonun arkasını yaklaştırmanız yeterli) her etikete seçeceğiniz etkinlikleri tanımlıyorsunuz. Örneğin evden çıkarken kapının yanına koyduğunuz bir etiketi sadece tarayarak yol boyunca müzik çalmasını sağlayabilirsiniz. Daha sonra ofise ya da okula geldiğinizde tarayacağınız başka bir etiketle müziği durdurup, o günkü programınızı görmek için takviminizi açtırabilir ve kablosuz ağa bağlanmasını sağlayabilirsiniz. İşe yarar mı, pratik mi pek emin olamadım. Telefonumla çok fazla rutin işlem yapmadığımdan bana biraz tembellik gibi geldi. Bunu diyen ben miyim? Elbette telefonunuzdaki neredeyse tüm işlevleri bu etiketlere tanımlayabildiğinizden bazılarımız için çok işlevsel olabilir.



İkinci özelliğiyse ekrana dokunmadan müdahele edebilmenizi sağlayan "Floating Touch". Şimdilik internet tarayıcısında etkili olan bu özellikle parmağınızı ekrana dokundurmadan bir bağlantının üzerine geldiğinizde bağlantı vurgulanıyor. Aynı bilgisayarınızda olduğu gibi. Böylece doğru linke tıklamanızı daha da rahat bir hale getiriyor. Özellikle küçük ekranda bir web sayfası gezerken oldukça işe yarar bir özellik. İlerde bu özellikle daha da fazla etkileşim sağlayan uygulamalar görebiliriz.

Bunun dışında Sony Bravia Engine, xLoud ses motoru ve genelde tüm Sony ürünlerinde olan DLNA özelliğine sahip Sony Xperia Sola, ufak boyutları, 3,7 inç ekranı, 5MP kamerası ve diğer özellikleriyle fiyatının hakkını veren bir akıllı telefon. Şu NFC özelliğiyle yapabileceklerimiz de cabası.





İNCELEME

Performans: 4

Fiyat: 4

Artılar: NFC, Floating Touch

Eksiler: Pili sabit

Üretici: Sony www.sonymobile.com

İthalat: Sony www.sonymobile.com

Fiyat: 780TL + KDV

Intel'le Kablosuz Şarj Kapıda

KABLOSUZ ŞARJ EDEBİLECEĞİMİZ INTEL İŞLEMCİLİ TABLET VE TELEFONLAR YAKIN

Intel'in geliştirdiği ve ilk olarak Çin'de düzenlenen IDF 2012 fuarında tanıttığı kablosuz şarj teknolojisi, Digitimes'ın haberine göre 2013 yılının ikinci yarısında çıkacak olan Intel işlemcili bazı ultrabook ve akıllı telefonlarda kullanılacak. Ultrabook'u dock olarak kullanan ve bir yazılım vasıtasıyla yönetilen sistemin, elektrik tüketiminin de oldukça cüzi miktarda olduğu söyleniyor. Geçen ay bir incelememizde "Her yanımız kablosuz oldu yaa." derken haklıymışız di mi?

Gigabyte Z77X-UP5TH

DOLU DOLU KARTLARA BAYILIYORUM -BURAK AKMENEK

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ



EYLÜL AYININ GELMESİYLE BERABER sektör de yeniden canlanmaya başlıyor. Haliyle yeni bombalar da Organize Sanayi'ye yavaş yavaş düşmeye başladı. Bunun ilk örneği Gigabyte Z77X-UP5TH. Son derece kalabalık bir kutu içeriğiyle gelen anakartın tasarımı da bir o kadar zengin. Kutu içeriğinden tek tek bahsetmeyeceğim ama bir sistem toplamak için ihtiyacınız olan tüm kabloların fazlasıyla bulunduğunu söyleyeyim. Hatta bir Bluetooth + WiFi kartı bile eklenmiş. USB 3.0 bracket'ı bile var!

Kartın üzeri bir başka cennet. Tıpkı kutu içeriği gibi kartın üzerindekileri de tek tek saymaya kalkarsam bitmez ama en can alıcı özellikleri sıralayayım: 3 adet PCIe x16 yuvası, 3 adet SATA 6Gb/s (birisi Marvell çipinden), 4 adet SATA 3Gb/s, 1 adet mSATA arabirimi ve gene Marvel çipi üzerinden eSATA 6Gb/s arabirimi. Arka panel ve anakart üstünde olmak üzere 8'er adet USB 3.0 ve USB 2.0 yuvası. Arka panelde 1 adet HDMI, VGA ve DVI çıkışları...

Gelelim en bomba habere. Bu anakartın arka panelinde iki adet Thunderbolt çıkışı var. Thunderbolt ne derseniz size 10Gb/s veri aktarımı ve tek çıkış üzerinden 7 cihaza kadar görüntü ve ses aktarımı olduğunu söyleyebilirim. Burada Intel'in daisy chain yani papatya zinciri adını verdiği bir sistem kurulabiliyor. Özetle 7 farklı cihaz birbirine bağlanıp veri aktarımı yapılabiliyor. Veri aktarım hızı korkunç ve bence USB 3.0'ın ömrünü kısaltacak bir teknoloji. Önümüzdeki ve sonraki yıllarda Thunderbolt'u daha çok görecek ve yapabileceklerinden daha çok yararlanacağız.

Gigabyte şimdiden bu veri aktarımına hazır olarak geliyor.

Açık sistem çalışanlar için kartın üzerinde açma ve reset tuşu da bulunuyor. Ayrıca yedek BIOS'a tek hareketle dönebilmeniz için bir anahtar da yerleştirilmiş. Anakartın üzerinden tabii ki SSD için bağlantı yuvası var. Bunun yanı sıra SATA yuvalarının yanında anakartın üstüne yerleştirilen bir SATA güç girişi de bulunuyor. Bu giriş, çoklu ekran kartı kurulumlarında PCIe x16 yuvasına güç vererek kurulumun stabil olmasını sağlıyor.

Gigabyte bu anakartla beraber Ultra Durable 5 ve 3D BIOS özelliklerini de sunuyor. Ultra Durable özellikleri gerçekten eşsiz ve başlı başına bir yazı konusu. Ama özetle eskiye nazaran çok daha az ısınan, çok daha az elektrik tüketen, daha verimli çalışan ve haliyle daha uzun kullanım ömrüne sahip bir anakart sahibi olduğumuzu söyleyebilirim. Gigabyte kendine has çözümler geliştirmiş. Merak edenler bu özellikleri Gigabyte'ın sitesinden ayrıntılarıyla okuyabilirler. 3D BIOS ise anakartın üzerinde yaptığınız işleri anakartın 3D görüntüsü üzerinde gösteren bir arayüze sahip. Açıkçası güzel ve işi bilmeyenler için resimli ders anlatımı gibi bir işlev gören farklı bir tasarım olmuş ama çok işlevli olduğunu söylemek zor.

Anakart performans testlerimizde en üst 3 sıra arasında dolaşan Gigabyte Z77X-UP5TH, hız aşırtma ve performans düşkünleri için dört dörtlük bir seçim. Gigabyte'ın Assassin serisinden sonra şimdiye kadar gördüğüm en iyi anakartlarından birisi olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim.

İNCELEME

Performans: 5
Fiyat: 2
Artılar: Zengin kutu içeriği, güçlü performans
Eksiler: 3D BIOS büyük bir devrim değil
Üretici: Gigabyte www.gigabyte.com.tr
İthalat: Arena arena.com.tr, Endeks Bilişim www.endeksbilisim.com.tr
Fiyat: 365$ + KDV

J5 JUD200 Newport Station

YAN FLÜTÜN SESİ GÜZELDİR -OZAN ÖZKAN



ESKİDEN LAPTOP KULLANMAYI sevmezdim. Bana taşımak hamallık gibi gelirdi. Şimdiyse yeni laptopum'la oldukça mutlu ve mesudum. Ofise her geldiğimde bir tür ritüel gibi önce adaptörünü, sonra monitörü, sonra klavye-faremi ve hoparlörümü bağlarım. İhtiyacım olduğunda veya büyük bir dosya istendiğinde de harici diskimi ya da bir USB bellek takarım. Aynı ritüel, eve gidince de tekrarlanır. Tamam laptop'umdan memnunum, üzerindeki portlar beni rahatlıkla idare ediyor. Ya USB portlarım az olsaydı, ya da ekstra ekran çıkışı olmayan bir laptop'um? Veya her gün bu bağlantıları yapmak için fazla tembel olsaydım (bkz. Sony Xperia Sola)? Her biri için ayrı cihazlar alıp, bir de onları bağlamakla uğraşırdım her gün. Tabii tembelliğim tutmazsa.

Alüminyum kasası ve yan flüte benzeyen ince silindirik tasarımıyla j5 Newport Station bütün bu ihtiyaçlarınızı karşılayan bir, nasıl desem, çoklayıcı. Bu ufak aletin üzerinde yok yok denebilir. Öncelikle cihazı bir USB kablosuyla laptopumuza bağlıyoruz. Karşılığındaysa 3 adet USB 2.0 portumuz oluyor. Kısaca bire üç veriyor diyebiliriz. Artık fare ve klavyemi ayrı ayrı takmama gerek kalmadı. Ama durun dahası da var. 1920x1200 çözünürlüğe çıkabilen, 32-bit renk derinliğini destekleyen bir VGA portumuz var. Laptop'um üzerinde zaten VGA portu var diyorsanız da buyurun ikinci bir monitör ekleyebilirsiniz sisteminize. Volkan tatildeyken monitörünü alıp masama koyduğumda bunun keyfini yaşadım. Bir de laptop'umun HDMI çıkışına bir tane takmayı planlıyordum ama masamda yer kalmadı. Tabii bu monitörde oyun oynamayı düşünmeyin. Sonra benim gibi dalgınlıkla oyunu açınca eyvah gitti görüntü diye bir anlık şaşkınlık yaşabilirsiniz. Ama benim gibi çoklu ekran kullanmayı sevenler için bir yanda e-mail'leriniz, diğer yanda gezindiğiniz web sayfaları ve üzerinde çalıştığınız dokümanlar olması çok keyifli. Üzerinde bir de 10/100 Base-T ethernet girişi var. Eğer kablosuz bağlantı yerine tercih ederseniz ağ kablonuzu j5 Newport Station'a takarak bir kablo bağlama ritüelinden de kurtulabilirsiniz. Son olarak da hoparlör ve mikrofon girişiyle üzerindeki ses kartını da kullanabilirsiniz.

Yani laptopunuza bir USB kablosu bağlayarak klavye, fare, ikinci bir monitör, ethernet bağlantısı, hoparlör ve mikrofon bağlamış oluyorsunuz. Cihazın kendisi 5V'luk bir adaptörle çalışıyor. Kullanmadığınız her an çalışmasını istemezsiniz diye yanına güzel mavi bir ışığı olan açma kapama düğmesi de koymuşlar. Bir de alttan soğutma derdi olan laptoplarınız varsa cihazı laptopunuzun altına koyarak hava boşluğu yaratabilirsiniz. Kendisi bir adaptör kadar ısınan bu "çoklayıcı" oldukça şık ve pratik.

İNCELEME

Performans: 5
Fiyat: 4
Artılar: İnce tasarım, yüksek çözünürlüklü VGA port
Eksiler: Sadece USB 2.0 port'ları var
Üretici: j5 www.j5create.com
İthalat: Artes www.artes.com.tr
Fiyat: ~100$

Gigabyte GTX 670

TAM BU SICAK HAVALARA GÖRE -BURAK AKMENEK



BİR SÜREDİR OYUN OYNAMAK için evdeki ekran kartımın fan devir hızını artırmak zorunda kalıyorum. Çünkü fazlasıyla ısınıp sistemi kitleyiveriyor. Devir hızını elle artırınca da evin içerisinde uçurduğum minik uzaktan kumandalı helikopterim kadar ses yapıyor. Allah'tan alt komşularım iyi insanlar da yatak odalarının üstünde gecenin 03:00'üne kadar BF3 oynamama karşın bir şey demiyorlar. Ama bu gürültü beni de fena halde rahatsız etmekte.

FUARDA GÖRDÜM SENİ, ÇOK HAVALI GELDİN BANA

Gigabyte'ın Windforce çözümünü Computex'te görmüştüm ama ekran kartının bu kadar çabuk elime geçeceğini beklemiyordum açıkçası. Haliyle bu kartın en dikkat çekici yanı üzerinde bulunan üç adet fanı. Bu üç fan yumuşak kanatçıklara sahip ve hepsi birden çalıştığında yeterli soğutma sağladığından çok yüksek devirlerde çalışmalarına gerek kalmıyor. Çalıştıklarında, yani yük altına girdiklerinde bile referans kart kadar bağırmadıkları kesin. Şöyle dikkat kesilirseniz hafif bir vınlama duyuyorsunuz ama o da ancak duymak isterseniz duyuluyor. Üç fanın bedeliyse soğutma üzerinde dışarına taşan ve sıcak havayı tahliye etmeyi sağlayan bakır boruların olmaması ve haliyle kartın enini değil ama fanları sığdırmak için boyunu uzatması. Açıkçası bu kart benim evimdeki mid tower kasaya sığmıyor. Fakat üç fan birden çalıştığından ötürü soğutma sisteminde bakır boruların yerine fanlardaki kanatçıklar daha çok yük alıyorlar. Görevlerini hakkıyla yerine getiriyorlar.

Gelelim kartın diğer özelliğine: Referans tasarımda fabrika çıkışı 915MHz olan GPU hızı bu kartta 1058'e yükseltilmiş. Bellek saatineyse dokunulmamış. Kartın 2GB belleği var. Bu hız aşırtma performans tarafında 3D Mark Pro testimizde kartın notunu GTX 680'e yaklaştırırken oyun testlerimizde aradaki ortalama 5-6 FPS'lik farkı kapatmaya yetmiyor. Gene de fabrika çıkışlı bir GTX 680 yerine bu kartı almanızı önerebilirim. Lakin kart soğutması sayesinde kendi fabrika çıkışının üzerine de hız aşırtmayı kabul ediyor ve burada GTX 680'i geçiyor. Üstelik de çok büyük bir artışta bulunmanıza gerek yok.

Eğer bu aralar üst seviye bir ekran kartı alayım diyorsanız Gigabyte GTX 670'i kolayca tavsiye edebilirim.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 2 ★★☆☆☆
Artılar: Hız aşırtmaya çok uygun.
Eksiler: Her kasaya sığmayabilir.
Üretici: Gigabyte www.gigabyte.com.tr
İthalat: Arena arena.com.tr, Endeks Bilişim www.endeksbilisim.com.tr
Fiyat: 520$ + KDV

Zotac Zbox Plus Nano XS

KLAVYESİNDEN KÜÇÜK PC -BURAK AKMENEK

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ



ZOTAC GİBİ OLDUKÇA iyi tasarımlı ekran kartları üreten bir firmanın bu ürünlerini bir süredir takip ediyordum. İnceleme fırsatı elime geçince de kaçırmadım. Masaüstü bilgisayarlar küçüle küçüle nereye kadar gidebilir sorusunun cevabını arıyorsanız doğru sayfaya bakıyorsunuz. Elimdeki bir şeker kutusuna benzeyen, kare boyutlarındaki Zotac Zbox bir CD kabı genişliğinde ve yaklaşık 8-10 CD kapı yüksekliğinde. Bu miniğin içerisinde ise 1,65GHz'lik bir işlemci, Radeon HD6320 ekran kartı, 2GB RAM ve 64GB'lık bir SSD duruyor. İkişer adet USB 2.0 ve USB 3.0 yuvası, HDMI çıkışı, çoklu kart okuyucu yuvaları derken haliyle bu minik bilgisayara bir sürü harici cihaz bağlayabiliyor veya kart yuvalarına takabiliyorsunuz. Yanında bir USB kablosuz ağ kartı ve kumanda alıcısıyla gelen ürünün haliyle işlevini siz de anladınız.

Windows 7 işletim sistemli bu bilgisayarı ağa bağlayıp istediğinizi indirebilir ve gene uzaktan kumandası yardımıyla televizyonunuzdan görüntü alabilirsiniz. Yanında duvar askı aparatı da geliyor. Performans bakımında Netbook'lara eşdeğer güçte olan Zotac Zbox aslında gücünü ekran kartından alıyor. Bu sayede Full HD veya Blu-ray filmleri hiç takılmadan kolayca seyredebiliyorsunuz. Lakin bu PC'yle oyun oynamayı falan düşünmeyin.

KENDİM ETTİM KENDİM BULDUM

Son derece şık ve havalı bir tasarıma sahip olan ürüne PC demeye aslında bin şahit ister. O kadar küçük ve şirin ki insan ilk bakışta bunu yeni bir oyun konsolu veya medya oynatıcı sanıyor. Ama gücü boyutlarının ötesinde. Açıkçası fiyatı bana biraz yüksek geldi. Ama bu işleri yapabilecek bir PC'yi kendiniz toplamaya çalışsanız gene aynı fiyata çıkar. Üstelik böyle göz alıcı bir tasarımı da hayatta elde edemezsiniz. Yani kendim şikâyet ettim gene kendi görüşümü ben çürüttüm. Eğer böyle bir ürün arıyorsanız bence dört dörtlük bir çözüm.



İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 2 ★★☆☆☆
Artılar: Şık tasarım, kompakt çözüm
Eksiler: Yok
Üretici: Zotac www.zotac.com
İthalat: Denge Bilgisayar www.denge.com.tr
Fiyat: 399$ + KDV



Nikon Coolpix S800

ANDROID'LI NIKON

Geçtiğimiz ayların birinde yer verdiğimiz Polaroid'in Android'li kamerasından sonra bir akıllı kamera da Nikon'dan geliyor. Nikon Rumours isimli bir sitenin haberine göre firmanın Coolpix S800 modeli, Android 2.3 Gingerbread işletim sistemiyle çalışacak ve dolayısıyla Google Play dâhil Android'in tüm nimetlerine sahip olacak. Bunun haricinde kamerada Wi-Fi ve GPS'in yanı sıra 3.5"lik OLED ekranı ve 25-250mm lensi olacağı da söyleniyor. Ama bu saydıklarımın hepsi birer söylentiden ibaret ve elimde daha fazla bilgi ya da görsel mevcut değil maalesef. O nedenle şimdilik beklemekten başka çaremiz yok arkadaşlar.



Şampiyon Chrome!

DÜNYADA EN BÜYÜK PAY CHROME'UN

StatCounter, Google Chrome hayranlarını sevindiren bir haberle karşımıza çıktı bu ay. Sitenin yaptığı analize göre Chrome, tarayıcı pazarında %33,8'lik payla birinci konumda. İkincilik %32'yle Microsoft Internet Explorer'ın olurken, bronz madalya da %23,7'yle Firefox'a gidiyooor (olimpiyat etkisi)! Safari 7.1'lik payeyle dördüncülüğe yerleşirken, kişisel favorim Opera'ysa diplerde dolanıyor. Son olarak şampiyon Chrome'un en çok kullanıldığı yerlerin Güney Amerika, Asya ve Avrupa ülkeleri olduğunu belirtilmiş raporda. (bu arada Opera demişken, Pazar Yeri'nin girişini okudunuz mu?)

Asus HD7850 DirectCU II Top

TAM ORTAYA GÖRE -BURAK AKMENEK

ASUS BU KARTLA BENİ ne kadar çok kurtardı bilemezsiniz. Eğer beni uzun zamandır takip ediyorsanız uzun ekran kartlarından çok haz etmediğimi de bilirsiniz. Lakin test makinasındaki testlerden sonra kartı kapıp eve götürdüm. Ne yapayım evdeki 5870 oyun oynarken acayip kasıyor. Üzerindeki tasarım klasik fabrika çıkışı. Makina kilitlenip duruyor. Benim kasa küçük, zaten bunu bile sığdırmak için bir sabit disk yuvasına çekiçle girişip iptal ettim. Neyse efendim 5870'i zar zor çıkardım kasadan. HD7850 rahat rahat sığıverdi. Nasıl mutlu oldum anlatamam. Hem daha performanslı, hem daha iyi soğutuyor. Hemen BF3'ünü açtım, üstüne bir de Blacklight Retribution patlattım. Bana mısın demedi. Her iki oyunda da zaman zaman kasılmalar oluyordu. HD7850, yük altına girince fan devir hızını otomatik olarak artırıyor ve sistemi kurtarıyor. Zaten Asus'un başarısını kanıtlamış Direct CUII soğutucusuna söz söylemeye gerek yok.



GELELİM TESTLERE

Yiğidin önce hakkını vereyim. Asus HD7850 DirectCUII Top, referans tasarıma göre hız aşırtılmış olarak geliyor. Zaten bu günlerde referans tasarım hızlarında piyasaya sürülen bir kart bilmiyorum ben. Referans tasarımda GPU frekansı 860MHz'ken Asus'ta 975MHz, bellek saat hızı ise 1250MHz ile referanstan 50MHz daha yukarıda. 2GB standart bellek var. Bu fark haliyle referans tasarıma göre testlerde çok daha üstün bir performans gösteriyor. Lakin HD7850 28nm'nin orta-düşük seviye kartlarından. Buradan kartın sürüngen olduğu anlamını çıkartmayın. Bu kart aklınıza gelen tüm oyunları en yüksek çözünülürlükte çalıştırıyor. Lakin bir 7870 performansına erişemiyor. Elimize geçen 7870'lerden ortalama %10-15 daha düşük performans gösteriyor. Kartın üzerinde 1 DVI, 2 DP, 1 HDMI çıkışı var. Yani dört monitöre kadar görüntü alabilirsiniz. Şu haliyle bile birçok işinizi rahatlıkla görecektir. Açıkçası orta seviye bir AMD ekran kartlı sistem toplayacak olsam bu kartı tercih ederdim. Hem dertsiz tasasız hem de taş gibi performansı var. Performans notunu kendi klasmanındaki kartlara göre verdim. O yüzden 5'i görünce şaşırmayın.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★
Artılar: Kolay kurulum, iyi soğutma
Eksiler: Zayıf kutu içeriği
Üretici: Asus www.asus.com.tr
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyat: 299$ + KDV

Asus ROG Tytan CG8580

ASUS FAZLA OLUYOR ARTIK -BURAK AKMENEK

HAYIR EFENDİM yukarıdaki başlığı Mavi Jeans reklamından çalmadım. Tam tersine başlığı attıktan sonra reklam spotu olduğunu hatırladım. Ama durum açıkça bu, yapacak bir şey yok. Elimde (daha doğrusu 20kg ağırlığında olduğu için test masasının üstünde) görmüş olduğunuz ASUS ROG Tytan CG8580 adı gibi tam bir Titan gücünde. Bu ezici ve aşırı gücü sayesinde yapamayacağı hiçbir iş yok.

EKSİK BİR ŞEYİNİ BULSAM DA YAZSAM

Tytan serisi Asus'un resmen incelikler peşinde koştuğu ve her şeyi bol bol kullandığı bir seri. Önce işlemciden başlayayım. Bu bilgisayarın üzerinde Intel Core i7 3770K işlemci var. Ama işlemcinin saat hızı 3770K'nın fabrika çıkışında değil 4,2'de çalışıyor. Yani daha sistem açılışta hız aşırtmalı olarak açılıyor. Üstüne üstlük kasanın sol üstündeki bir tuşla daha üst iki kademe olan 4,4 ve 4,6'ya hız aşırtma yapabiliyorsunuz. Kasanın önündeki amblemi aydınlatan mavi ışık 4,4 ve 4,6'da kırmızıya dönüyor ve aynı zamanda monitörde karşınıza bir uyarı çıkıyor. Bu hız aşırtma size ses olarak geri dönmüyor. Çünkü işlemcinin soğutulması havayla değil suyla sağlanıyor. Peki 4,2'den 4,6'ya çıkmak üstün bir performans sağlıyor mu desek bunun cevabı da hayır. FPS'lerde (BF3 gibi) ortalama 5 FPS'den fazla bir fark göremiyorsunuz ama tabii ki işlemcinin fabrika çıkışından çok daha fazla hız aşırtma yapıldığından aslında görünmeyen bir performans artışı sağlanıyor. Anakart Asus'un isimsiz bir Z77'si. Fakat yeterli genişleme yuvasına sahip. Ekran kartı kısmında NVIDIA GeForce GTX680 var ki bu zaten tek GPU'lu ekran kartlarında en üst seviyeyi gösteriyor. Ekran kartıyla ilgili tek eleştirim Asus'un burada kendi Direct CUII'sini kullanmamış olması. Çünkü sistemin tek ses yapan parçası bu ve yük altında en çok gürültüyü de o üretiyor. Onun dışında sistem gayet sessiz çalışıyor. Sistemi 128 x2 SSD Raid'e kurulu olan Tytan (satıştaki model tek 128'lik SSD'yle geliyor) ayrıca iki adet 1TB diske sahip. Yani içerisine dünya kadar oyun, müzik, film vs. sığdırabilirsiniz. Durun bitmedi! Ses konusunu Asus Xonar ses kartıyla çözen Asus sisteme 16GB bellek koymuş. 16GB gereğinden fazla bir kapasite. Bu kapasite sayesinde oyunu bir yana bırakın Tytan ile rahatça render bile yapabilirsiniz. Sistemi yük altına almak için gerçekten kasıtlı olarak zorlamanız gerekiyor. Yoksa günlük kullanımda falan bu aleti zorlamanızın imkânı yok.

700W'lık güç kaynağı da fazla. Ancak SLI kurarım ve tüm sabit disk yuvalarını doldururum diyorsanız belki gerekli olabilir. Bu arada sabit disk yuvası doldurmak derken, bu sistem 3 yıl garantili ve 1 yıl sigortalı. Yani 3 yıl içerisinde istediğiniz parçayı takabilirsiniz ve kullanıcı hatası olmadığı sürece, garantisi bozulmuyor. Sadece Vatan Bilgisayar'da satılacak olan Tytan'ın içerisine bir şey takmaktan çekinirseniz Vatan Bilgisayar bunu sizin için ücretsiz olarak yapıyor.

Kasanın içerisinde gayet düzgün bir kablo yönetimi var. Her şey kolaylıkla ve vidasız bir şekilde takılıp çıkartılabiliyor ama haliyle bir ekran kartı vs. takarsanız arka taraftan vidalamanız gerek. Kasaya bir kablosuz ağ kartı takılmış. Bu sayede ethernet kablosuna da ihtiyacınız olmuyor. Üzerinde 6 adet USB 3.0, 4 adet USB 2.0 ve ekran kartında 2x DVI, bir adet HDMI bir adet VGA (anakartta) ve DisplayPort çıkışları olduğunu da söyleyeyim. Ayrıca beraberinde bir mekanik oyuncu klavyesi ve Asus oyuncu faresi geliyor ki her ikisi de ayrıca para verip almak isteyeceğiniz kadar kaliteli ürünler.

ASUS ROG Tytan CG8580, kendi makinesini toplamak istemeyen fakat yüksek performanslı bir makineye ihtiyaç duyan ve aynı zamanda bütçesi olanların tam istediği ürün. Bence bir workstation olarak bile kullanılabilir. Çünkü gereğinden fazla güçlü.



OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 1 ★
Artılar: Ürünün tamamı. Diablo III hediyeli.
Eksiler: Ekran kartında daha sessiz bir soğutma olabilirmiş.
Üretici: Asus www.asus.com.tr
İthalat: Koyuncu www.koyuncu.com.tr
Fiyat: 3499$ + KDV



Outlook.com

ESKİ HOTMAIL'LER OUTLOOK OLDU

Bakınca Hotmail de, Outlook da tanıdık isimler. Ancak bu iki ismin birleşmesi tamamen yeni, bir o kadar da eski bir servisle buluşturdu bizi. Outlook.com'u, Hotmail'in epeyce bir makyajlanmış hâli diyebiliriz. Hatta servis estetik ameliyat geçirerek yeni kimliğine ve ismine kavuşmuş desek daha doğru. Hotmail'in kişiler, takvim ve SkyDrive gibi tüm özelliklerine sahip olan servis, Microsoft'un yeni imajı olan Metro UI'ı kullanıyor. Eski "@hotmail" ve "@windowslive" uzantılı adreslerimizle sisteme giriş yapabiliyor, ya da yepyeni bir "@outlook" uzantılı hesap alabiliyoruz. Skype'ın da yakın zamanda ekleneceği servise "outlook.com" adresinden ulaşabilirsiniz.

MSI R7770 Power Edition

TRANSFORMER EKRAN KARTI -BURAK AKMENEK



MSI'IN POPÜLER LIGHTNING ve Hawk modelleri üst seviye performans ve özellikler sunmalarına rağmen açıkçası her bütçenin kolayca ulaşabileceği bir seviyede değil. Bunu gören MSI daha geniş kitlelere hitap edebilmek için Power Edition serisini piyasaya sürmüştü ve biz de geçen ay incelemiştik. Şimdiyse karşımızda daha düşük seviye GPU kullanan bir Power Edition var. Üstelik bu kart soğutması ile de dünyada bir ilk.

SÖKÜLEYBIL TAKILEYBIL FAN

R7770 Power Edition'ı kutudan ilk çıkardığınızda açıkçası kart tek fanı ile biraz çıplak gözüküyor. Fakat kutudan çıkan ektra fanı gördüğünüz zaman "tamam şimdi oldu" diyorsunuz. Bu fanı kartın üzerine iki şekilde takabilirsiniz. Birincisi mevcut fanın hemen yanına takarak aynı MSI'ın Twin Frozr modellerinde olduğu gibi kullanabilirsiniz. İkinci alternatif ise fanı mevcut fanın üstüne takmak. Bu sayede GPU'ya çok daha fazla hava akımı sağlayarak daha iyi hız aşırtma yapabilirsiniz. Yaptığımız testlerde ağır yük altında iken üst üste takılan fanın yaklaşık 4 derece daha iyi bir soğutma sunduğunu gördük. Açıkçası bu çok büyük bir fark değil fakat eğer 1MHz'in bile hesabını yapanlardansanız kesinlikle işinize yarayacak bir özellik.

VOLTAJI ARTIR, TOZUNU ATTIR

MSI R7770 Power Edition adından da anlaşıldığı üzere AMD'nin giriş seviyesi 7770 grafik işlemcisi ile geliyor. Bu kartı fanı dışında farklılaştıran diğer özelliklerse üç başlıkta toplanabilir. Bunlardan ilki Triple Overvoltage, yani üçlü voltaj artırma özelliği. Bu özellik sayesinde kartın grafik işlemci, hafıza ve PLL voltajlarını artırarak çok daha iyi hız aşırtma yapabiliyorsunuz. İkinci özellikse toz giderme teknolojisi. Buradaki sistem aslında çok basit. Bilgisayar ilk açıldığında ekran kartı fanları 30 saniye boyunca ters yönde dönerek fanların üzerindeki tozu atıyorlar. Bu basit fakat etkili çözümle ekran kartınız bir yıl sonra bile yine aynı soğutma performansını sergiliyor. Son özellik ise Propeller Blade, yani pervane kanadı teknolojisi. Özel kesime sahip fan kanatları aynı devirde yüzde 20 daha fazla hava akımı sunarak hem daha sessiz hem de daha iyi soğutma sağlıyor.

GERÇEK PERFORMANS

Görüldüğü gibi MSI R7770 hem özellikleri hem de soğutma sistemi açısından oldukça zengin. Fakat bunların hepsi daha iyi performans sağlamak için. Fabrika çıkışı olarak 1100MHz'de gelen işlemci bu haliyle standart bir R7770'ten yüzde 10 daha hızlı. Power Edition'ın sunduğu soğutma ve özellikleri kullanarak GPU'yu 1254MHz'e çıkararak genel performansı yüzde 10 daha artırmayı başardık. Kısacası MSI R7770 Power Edition normal bir 7770'den yüzde 20 daha hızlı. Kartı biraz daha zorlayarak performansı daha da artırmak mümkün.

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

İNCELEME

Performans: 4 ★★★★

Fiyat: 5 ★★★★★

Artılar: Orijinal tasarım, üçlü voltaj artırma

Eksiler: Zayıf kutu içeriği

Üretici: MSI tr.msi.com

Dağıtıcı: Mascom, www.mascom.com.tr, Penta www.penta.com.tr

Fiyat: 165$ + KDV

Tüm bu performans artışı ve özellikler için MSI alt modeliyle karşılaştırıldığında yaklaşık 50 TL'lik bir fark talep ediyor. Daha da düz söylemek gerekirse yüzde 20'lik performans farkı için MSI'ın talep ettiği fiyat farkı da yüzde 20. Eğer farklı bir tasarım arıyorsanız ve hız aşırtmaya meraklıysanız MSI R7770 Power Edition'a bir göz atın.

Windows 8'li Nokia'lar Geliyor

"TÜRKİYE'YE DEĞİL TABİİ, HEHEH ;)" -STEPHEN ELOP

"Nokia ve Microsoft'un 5 Eylül'de New York'ta yeni Windows 8'li Nokia'ları tanıtması bekleniyor." Bu cümlede bir gariplik sezdiniz mi? Ben de sezmemiştim ama varmış işte bir gariplik. Meğerse millet, ikilinin yeni modelleri olan Lumia 910 ve 920'yi aynı gün Helsinki'de gerçekleştirilecek olan Nokia World'de tanıtmasını bekliyormuş. Nokia World'ün 5-6 Eylül'de olduğunu düşünürsek, 6 Eylül'de Helsinki'de de bir şeylerin olacağını tahmin edebiliriz. Gerçi Nokia ve Microsoft'un, Windows Phone için Amerika pazarına daha çok önem verdiği de bir gerçek. Telefonlar hakkında henüz bir bilgi yok yalnız. Hatırlarsanız, Windows Phone 8 tanıtımı, konsept bir Nokia cihazla yapılmıştı. O nedenle herkesin ortak olduğu konu, ekranlarının o cihaz gibi 4,3" olacağı. Gerçi boşuna konuşuyorum, bu haberi okuyacağınız tarihte büyük ihtimalle yeni modeller bir Google araması uzağınızda olacak. Baktınız mı yoksa. Nasıl yeni telefonlar, güzel mi?



Volkswagen'den "Su Kaplumbağası"

VOLKSWAGEN VE DISCOVERY CHANNEL İŞBİRLİĞİYLE
Volkswagen'daki "Volks"un "Halk"; "Wagen"ın da "Araba" anlamına geldiğini biliyor muydunuz? Yani Volkswagen "Halkın arabası" anlamına geliyor. Ama şimdi bi Passat almaya kalksam, ömür boyu borç öderim büyük ihtimal. Nasıl iş ben anlamadım. Neyse, konumuz da o değil zaten. Halkın arabası Volkswagen, Discovery Channel işbirliğiyle 25. Geleneksel Köpekbalığı Haftası için özel bir Beetle düzenlemiş. Dört teker, far, sürücü koltuğu, direksiyon, göstergeler ve tabii ki VW logosu bulunan araç, sadece bir iskeletten ibaretmiş ve motor yerine su jetleriyle hareket ediyormuş. Bak bak bak. Denizin dibinde giden araç üreteceğinize Passat'ın fiyatını düşürün efendii! Huoop! Kime diyorum ben?! - http://bit.ly/MYeMj2



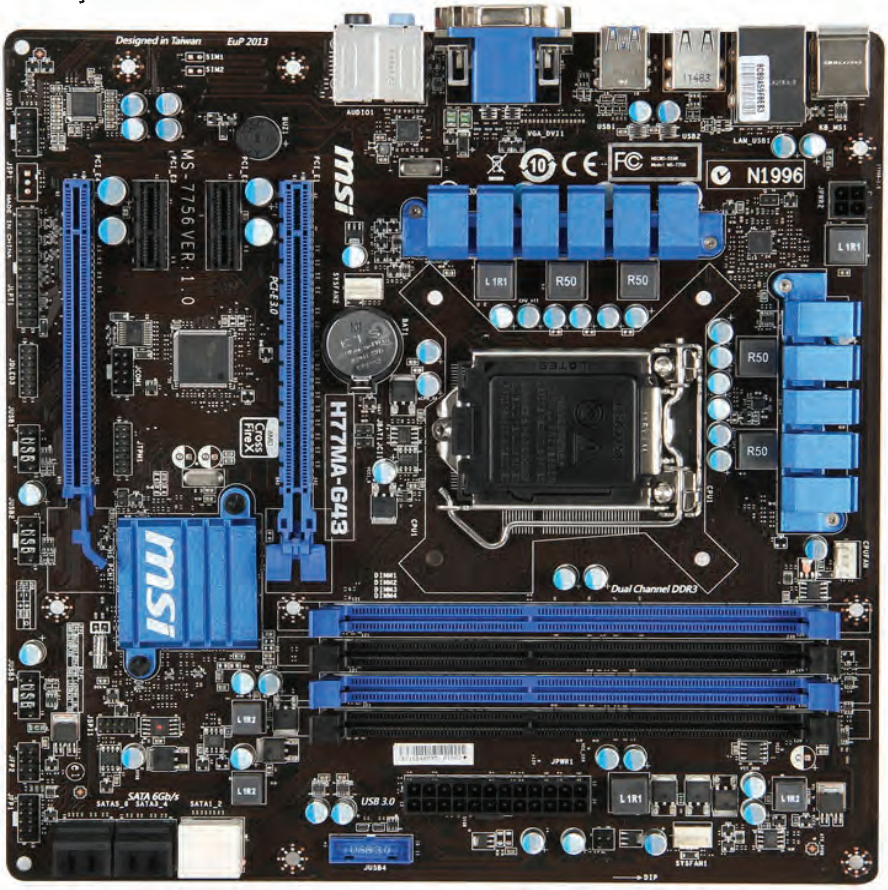
MSI H77MA-G43

IVY BRIDGE SİSTEM TOPLAYACAKLAR İÇİN İDEAL BİR ANAKART -BURAK AKMENEK

ANAKART ASLINDA SİSTEMİMİZİN en karmaşık ama aynı zamanda anlaması en kolay parçası. Firmalar genelde tasarımlarıyla hangi kartı ne iş için ürettiklerini o kadar belli ediyorlar ki zaten karta bakar bakmaz bunu anlıyorsunuz. Tabii ki Asus'un Gene serisi gibi istisnalar söz konusu ama mesela PCI 3.0 yuvası teke indirilmişse bilin ki o kart orta ve alt seviye için düşünülmüştür. Çünkü kullanıcıya çift ekran kartlı herhangi bir kurulum için yeterli yer yoktur. Zaten kart M-ATX boyutundaysa ona göre bir performans vermesi bekleniyordur. MSI'ın H77NMA-G43'ü de bu tasarımın tipik bir örneği.

TAM SİZE GÖRE
MSI H77MA-G4, Intel'in Ivy Bridge işlemcilerle beraber sunduğu 7 serisi yonga setlerinden birisi. İşlemci yuvası LGZ 1155. LGA 2011 değil. Yani bu işlemci yuvasına bir eski model olan Sandy Bridge işlemcileri de takabilirsiniz. Ama haliyle yeni bir sistem toplarken 32nm değil de 22nm'yi tercih edeceğinizi düşünüyorum. MSI'ın üzerinde bir adet PCIe 3.0 x16 yuvası var. İkinci PCIe 2.0 yuvası ise x8 hızında. Yani PCIe 3.0 üzerinden çoklu ekran kartı kurulumu yapamıyorsunuz ama zaten anakartın hedef kitlesi de bu kurulumu yapacak olanlar değil daha hesaplı fakat performanslı bir sistem isteyen kullanıcılar.

Bildiğiniz gibi Intel, Ivy Bridge ile resmi olarak USB 3.0 desteği vermeye başladı. MSI bundan fazlasıyla yararlanıyor. Anakartın arkasında 2 ve üzerinde 2 olmak üzere 4 adet USB 3.0'a kadar desteği var. Gene arka tarafında 4 adet USB 2.0 yuvası daha var. Malum, biz oyuncular sistemimize her şeyi bağlamayı severiz. MSI da buna yetecek kadar yuvayı anakarta yerleştirmiş. Hatta emektar PS2 yuvaları bile kendine birer yer bulmuş. Gene anakartın arka tarafında birer VGA ve DVI çıkışı olduğunu da ekleyeyim. Kart M-ATX formunda olduğundan tipik 24 pin ATX bağlantının yanında 4 pinlik bir güç girişine daha ihtiyaç duyuyor.



MSI H77MA-G43'nın en büyük avantajı kullanımı son derece kolay ve rahatça anlaşılabilen UEFI BIOS'u. Windows üzerinden de kolayca kullanabiliyorsunuz. Ayrıca anakartın üzerinde OC Genie II yongası var. BIOS üzerinden bu yonga sayesinde belli bir miktarda hız aşırtma da yapabiliyorsunuz. Eğer hız aşırtma yapmayacak veya çoklu ekran kartı kurulumuyla uğraşmayacaksanız yeni bir sistem kurmak için son derece uygun fiyatlı ve performanslı bir anakart.

İNCELEME
Performans: 4 ★★★★☆
Fiyat: 5 ★★★★★
Artılar: Başarılı BIOS, ideal performans
Eksiler: Kutu içeriği zayıf
Üretici: MSI www.msi.com
İthalat: Mascom, www.mascom.com.tr, Penta www.penta.com.tr
Fiyat: 95$ + KDV

Razer Onza Tournament Edition

İSTER XBOX'INIZA, İSTER WINDOWS BİLGİSAYARINIZA

-MERT YİĞİT DOĞRU



ŞİMDİYE KADAR farelerine yer verdiğimiz Razer (hatta bu ay da var bi tane), ilk defa bir Xbox 360 gamepad'i hâline bürünerek düştü elimize. Hem de gördüğümüz en gelişmiş, en keyifli Xbox 360 ve bilgisayar gamepad'lerinden biri bu!

ON-NEY??

Razer Onza Tournament Edition'a (ROTE) ilk baktığınızda, normal bir Xbox 360 gamepad'inden herhangi bir farkı yokmuş gibi görünüyor. Biraz daha yaklaştığınızda, sağ tutacağın üzerinde bulunan Razer kabartması dikkatinizi çekecek. D-pad'in farklı olduğunu görecek, sırtında da iki adet ekstradan bumper tuşu olduğunu göreceksiniz. Sırta gelmişken, son derece kalın ve sağlam örgülü kabloyu da gördünüz. Evet, ROTE kablosuz değil. Ama kablosu o kadar uzun ki, hiçbir sıkıntı çıkarmıyor bu konuda. Ve kanımca Xbox 360 gamepad'inin tasarımını mahveden o koca pil yuvası yok altında. Bunun yerine, ekstra iki bumper'a herhangi bir tuşu yazılımla uğraşmadan kolayca atamamızı sağlayan remap tuşları bulunuyor. Geri ve start tuşları da, bir PS3 kolunu andıracak şekilde, ürünün orta alt kısmına konuşlandırılmış.

ON-ZA.

ROTE'nin bir diğer güzelliği de, X/Y/A/B tuşlarının aydınlatılmış olması. Bu durum ürünün daha şık ve aktif görünmesini sağlarken, gece kullanımlarında tuşları bulmayı daha da kolay kılıyor. Analog stick'lerin zorluğunun ayarlanabilmesi de gamepad'in bir diğer artısı. Razer'ın farelerinde de kullandığı kadifemsi kaplama konforu artırırken, sıcaktan terleyen elinizin de kaymasını engelliyor. Kolu aldığımdan beri gece gündüz FIFA 12 yardırdığımdan bunu rahatlıkla söyleyebiliyorum. Kol da bildiğiniz Xbox 360 kolu zaten, ergonomisi konusunda pek bir sıkıntısı yok yani. Hatta pil yuvasının olmayışı, ROTE'yi bu konuda bir adım öne bile çıkarmış. Onza'nın canımı tek sıkan yanı, uzun süreli kullanımın ardından analog kolun etrafındaki malzemenin soyulması oldu. Her maçtan sonra analog etrafından soyulmuş malzeme toplamak pek hoş olmadı zira.

Hızlı hızlı yazıyorum dostlar, Liverpool beni bekler. Son sözüm, Xbox'ınıza ya da Windows bilgisayarınıza alabileceğiniz en güzel gamepad'lerden biri bu. Analog etrafındaki soyulma biraz can sıksa da, fazla kafaya takılacak bir şey değil. Alacak oyungezerlere şimdiden hayırlı olsun (der ve kaçarım).

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 2 ★★☆☆☆
Artılar: Aydınlatmalı tuşlar, zorluğu ayarlanabilen analog stick'ler, iki bumper tuşu
Eksiler: Joystick etrafındaki malzemenin birkaç günde soyulması
Üretim: Razer www.razerzone.com
İthalat: Aral İthalat
Fiyat: 160TL + KDV

Razer Mamba

BUNUNLA DA FPS OYNAYAMAZSANIZ BU İŞİ BIRAKIN

-BURAK AKMENEK



"FOR GAMERS BY GAMERS" yani "Oyuncular için oyunculardan" sloganının üstüne başka ne söylenebilir ki? Razer markasını zaten hepimiz biliyoruz. Bilmeyenler ise hemen www.razerzone.com adresine girip ağızları sulana sulana siteye bakabilirler. Aral İthalat tarafından ülkemize getirilmeye başlayan Razer ürünlerinden Mamba'yı oldukça uzun süre test etme imkânı buldum. Çünkü oyun notebook'ları testinde tüm oyunları Mamba'yla oynadım.

KUTUSUNU AÇMAK BİLE BİR ZEVK

Razer Mamba'nın öyle bir kutusu var ki sunuma hayran kalıyorsunuz. Fareyi bir kaidenin üstüne oturtmuş olan bu özel tasarım kutu sanki size keskin nişancı tüfeğinizin kutusunu açıp onu kuruyormuşsunuz hissi veriyor. Farenin şarj edilebilir pili ayrıca kutudan çıkıyor. Resmen cep telefonuna takar gibi fareye takıyorsunuz. Razer Mamba kablosuz bir fare. Dilerseniz önüne takılan örgülü USB şarj kablosuyla da kullanabiliyorsunuz ama zaten kendisi 16 saat kesintisiz oyuna dayanacak kadar pil ömrüne sahip. Kabloyu taktığınız zaman farenin çevikliğinden neredeyse hiçbir şey kaybetmiyorsunuz. Eğer oyun oynamadan şarj etmek isterseniz o zaman şarj kablosunu fareden çıkarıp kablosuz alıcıya bağlıyorsunuz. Bu alıcı aynı zamanda bir şarj istasyonu. Yatmadan önce fareyi istasyona oturtup sabaha dolu bir pil elde edebilirsiniz.

KAYBETMEMENİZ İÇİN HER ŞEY DÜŞÜNÜLMÜŞ

Mamba'nın ağırlığı gerçekten çok uygun. Ne hareket ettiremeyecek kadar ağır ne de elinizden fırlayacak kadar hafif (136g). Farenin tasarımı hafif dalgalı ve ele tam oturuyor. Yandaki tuşlara erişim kolay. Yalnız DPI azaltma ve artırma tuşlarına arada ayar yapmak için basayım derken sol tıklama yapabiliyorsunuz. Bunun için parmağınızın yanını kullanmaya alışmanız gerekiyor. 6400dpi'lık 4G çift alıcı sistemine sahip farenin buradaki esprisiyse şu: Hepimiz oyun oynarken fareyi kaldırıp yeniden masaya koyarız ve arada fare abuk bir şekilde kayar ya. İşte fare bu hareketi algılıyor ve hata yapmanızı engelliyor. 1ms tepkime süresi sayesinde kablosuz farelerdeki gecikme korkusunu tamamen ortadan kaldıran Mamba gerçekten fena halde iyi bir fare. Artık bununla da FPS oynayamasanız hatayı kendinizde arayın derim.



İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 1 ★☆☆☆☆
Artılar: Aydınlatılmış tuşlar, çift alıcı sistem, yüksek dpi
Eksiler: Fiyatı yüksek
Üretim: Razer www.razerzone.com
İthalat: Aral İthalat
Fiyat: 350TL + KDV

Nokia 808 PureView

41 KERE MAŞALLAH -MERT YİĞİT DOĞRU

NOKIA'YI SEVİYORUM. Çocukluk anılarımda kalan ve deli gibi bayılarak kullandığım tüm eski Nokia telefonlarıma vefa borcumu ödüyorum belki, ama çektiğim onca sıkıntıya rağmen seviyorum. Ve şu anda kullandığım telefon da, hakkında sabaha kadar konuşabileceğim PureView 808 de üzerinde Nokia logosu taşıyan modeller. Konuşacak şey çok, karakter az. Bir an önce başlayalım o nedenle.

Bİ DAKKA Bİ DAKKA. 41MP Mİ DEDİN?!
Aynen öyle dedim sevgili okur. Bu telefonun üzerinde Carl Zeiss Tessar lensle birlikte tam 41MP'lik bir sensör bulunuyor. Bu ilk duyulduğunda, insanların aklında "Ohoo, poster mi çekicez onunla biz?" fikri oluşuyor ama öyle değil. Birincisi, kameranın düşük ışıktaki performansı muazzam. İkincisi, bana kalırsa 808'i benzersiz bir telefon hâline getiren en büyük özelliği, 41MP'lik resim çekebilmesinden ziyade PureView modu. 3MP, 5MP ve 8MP'lik resimler çekmemizi sağlayan bu mod, çevre pikselleri sıkıştırarak son derece keskin görüntülerin oluşmasını ve 3x'e kadar kayıpsız dijital zoom yapabilmemizi sağlıyor. Ve farklı şartlarda/modlarda onlarca resim çektikten sonra rahatlıkla söyleyebiliyorum ki bu telefonun çektiği resimler gerçekten muazzam. 808'le çekilen fotoğraflara bir göz atın. Hayran kalacaksınız. Hepsini geçtim, xenon flash'a sahip olan kaç kameralı telefon var ki piyasada?

Gelelim video performansına. 808'in 30FPS hızında çektiği 1080p videolar, çok canlı. Renkler cıvıl cıvıl, ışık performansı muazzam. 140db'ye kadar sorunsuz ses kaydı yapabilen stereo mikrofon da işin kaymağı. Şu telefonla çektiğim resim ve videolar, telefonumu geçtim, kompakt fotoğraf makinemi bile ezip geçiyor. Elbette bir DSLR'ın yerini tutmaz, ancak bir telefon incelemesinde "DSLR" adının geçmesi bile PureView teknolojisinin geleceğinin inanılmaz parlak olduğunu gösterir bana soracak olursanız (ki PureView'lu Windows Phone'lar da göreceğiz).

YAZILIM?
Telefonun kamera yazılımı da sade ve yeterince ayar sunuyor. Dilersek "Otomatik" modu kullanarak dümeni 808'e verebiliyor, ya da kontrasttan doygunluğa, renk tonlamasından ISO'ya kadar dilediğimiz ayarları yapabiliyoruz. Tuş kilidindeyken bile deklanşör tuşuna basarak 1 saniyede hazır konuma gelen kameranın çekim hızı da yeterli seviyede.

Gelelim şimdi pek çoğunuzun bu telefon hakkında sahip olduğu önyargı Symbian Belle işletim sistemine. En son 5800'la bıraktığım Symbian'ın, 2012 itibariyle çok ama çok yol katettiğini gördüm. Ve biliyorum ki Instagram gibi popüler uygulamalara sahip olsa, Symbian da rakipleri gibi çok sevilen bir işletim sistemi olacaktı. Özellikle 808'in donanımıyla yağ gibi kayan ve genelde sorunsuz çalışan bir işletim sistemi olsa da, uygulama eksiği Symbian'ı mahvediyor ne yazık ki.

DONANIM?
Az önce bahsettiğim gibi, Symbian Belle işletim sistemini uçurabilecek bir donanımı var PureView 808'in. 1,3GHz hızında çalışan ARM11 işlemcisi, 512MB belleği, microSD kartla artırılabilen 16GB'lık hafızası bulunan telefon, gün ışığında performansı muhteşem olan Gorilla Glass özellikli 4"lik AMOLED Clear Black ekranıyla da göz dolduruyor. Yalnız 360x640 piksel ekran çözünürlüğünün (nHD, 184ppi), rakiplerine göre biraz güdük kaldığını söylemeliyim.

Kaymayı engelleyen bir plastik malzemeyle üretilen 808, sağlam yapılı bir telefon. Yerine oturmayan bir parçası yok yani. Kameranın bulunduğu çıkıntı ilk başta tasarımı baltalıyormuş gibi görünse de, telefonu elinize aldığınızda hiç de dengesiz bir tasarımı varmış hissini uyandırmıyor. Beyaz, kırmızı ve siyah renk seçenekleri bulunan 808'in diğer özellikleri arasında HDMI çıkışı, NFC, 3.5G ve WiFi bulunuyor. Dâhili hoparlörü bangır bangır olan modelin, telefon görüşme kalitesi ve ses seviyesi de üst düzey. Son olarak müzik çalar olarak da iyi bir performans kaydeden cihazı, bu amaçla kullanmak için başka bir kulaklığa yönelebilirsiniz. Benden söylemesi.

İNCELEME
Performans: 5
Fiyat: 4
Artılar: Kamera performansı, sağlam yapı
Eksiler: Symbian Belle'in uygulama eksiği
Üretim: Nokia www.nokia.com.tr
İthalat: Nokia www.nokia.com.tr
Fiyat: 1194TL + KDV

SONUÇ
Yer kalmadığından, telefonun ekran çözünürlüğü gözüme batan iki eksisini söyleyip incelemeyi kapatayım. Birincisi, PureView 808 biraz ağır bir telefon (169gr). İkincisi de, üst düzey bir telefon olarak PureView 808'ün mikro sim kart ve microSD yuvasının pilin altında olmaması gerekirdi kanımca.

Kısacası, amacınız telefonunuzla gerçek resim çekmekse PureView 808 sizi bekliyor. Ha, eğer Instagram'ı soruyorsanız siz çok yanlış gelmişsiniz.





Yandex.Weather

YANDEX'TEN iPAD'E HAVA DEĞİŞİMİ
Geçtiğimiz ay Organize Sanayi sayfalarında yer verdiğimiz Rus firma Yandex, bu kez de iPad'lerimize sardı. Hava durumunu özet ve ayrıntılı olmak üzere iki şekilde veren uygulama rüzgâr, nem, basınç gibi bilgileri anlık ya da sonraki günler için verebiliyor. Hem de gündüz, akşam ve gece gibi günün farklı zaman dilimleriyle. Rusça, İngilizce ve Türkçe dil desteği bulunan uygulama, şık ve hareketli arayüzüyle de oldukça şık. Örneğin farklı hava durumlarını farklı resimlerle yansıtması son derece hoş bir ayrıntı. Fakat bu, uygulamanın 257MB gibi devasa bir boyuta gelmesine neden olmuş ve kimi kullanıcılar bu durumdan rahatsız. Bana göreyse hava hoş (iPad'im olmadığından olabilir). Türkiye'den İstanbul, Trabzon, Kars, Ankara ve Antalya haricinde yurtdışındaki önemli bazı şehirlere de yer verilen Yandex.Wheather'ı hemen şimdi AppStore'dan indirebilirsiniz.

DOSYA



ŞAMPİYONLARIN ŞAMPİYONU BU TESTTE BELLİ OLUYOR!

Ağır zırhlı 8 dizüstünü sizler için çarpıştırdık. Ama içlerinden bir tanesi ayakta kalacak, sadece biri en iyinin de iyisi olacaktı...

-BURAK AKMENEK

Hepimizin aklında bir oyuncu dizüstü bilgisayarı satın alma fikri vardır ama bir türlü cesaret edemeyiz. Çünkü hem bütçe olarak gerekten de erişmesi çok uzak bir yerden bize bakarlar hem de karar vermesi zordur. Bu dizüstü bilgisayarlardan birisine vereceğiniz parayla kolayca çılgınlar gibi koşan ve enfes aksesuarlara sahip bir dizüstü bilgisayar toplayabilirsiniz. Ama maalesef o dizüstünü de istediğiniz zaman kucaklayıp götüremezsiniz. Muhtemelen ağır diye tanımladığımız oyuncu dizüstü bilgisayarlarından katbekat daha ağır ve, monitörü de hesaba katarsak, daha büyük bir sistemimiz olacaktır. Yılda bir kez yapsak da, Organize Sanayi'ye neredeyse her ay "hangi dizüstünü alsam" diye başlayan bir sürü elektronik posta gelir. "Bir ürünü test etmeden tavsiye etmeme" prensibimizden yola çıkarsak artık size verdiğimiz cevapların test ile sınanmasının zamanı gelmişti.

Bu test için tam iki hafta boyunca uğraştık. Dört bir yanımız onbinlerce dolarlık ürünle doldu. Özellikle Ateş ve Kaan Ezgimen, Organize Sanayi'nin kapısından içeriye her adım atışında ellerini bu şampiyonlardan birisinin üstünden çekmekte zorlandı. Ortalama 17,3"lik ürünler olduklarından test masamızın üzerinde yer kalmadı. Aslında amacımız testi 10 ürüne tamamlamaktı ama çeşitli aksaklıklar ve gecikmelerden dolayı 2 ürün teste zamanında yetişemedi.

Testin en öne çıkan ürünleri hiç şüphesiz Asus G75, Samsung 700G7C ve MSIGT70'ti. Bu üç ürün tamamen oyuncular için üretildiklerini tasarımlarıyla o kadar çok belli ediyorlardı ki içinizden onları kucaklayıp uzaklara koşasınız geliyordu. Bir oyuncu olarak gerçekten de tasarımına bile bakarak keyif alabileceğiniz ürünler bunlar. Bu kadar marka arasında Samsung benim için gerçekten de büyük bir sürpriz oldu. Samsung'un dizüstü işine ilk girdiği zaman gördüğüm ürünlerini dün gibi hatırlıyorum. O zaman da tasarım hep ön plandaydı ama Asus, Alienware veya MSI'ın bu konudaki üstünlüğüne ve egemenliğine o kadar alışmıştım ki Samsung'un kapağını kaldırdığımda gerçekten şaşırdım. Eğer Samsung bu çizgisini bozmazsa piyasada kendine çok rahat yer açabilir. MSI ise bu sene başlattığı atılımının meyvelerini topluyor desem yeridir. Demek ki göz boyamayı değil de işini doğru yapmayı bilen tasarımcılarla beraber çalışıldığında karşılığı alınıyormuş. Üstelik MSI hem performans hem de fiyat/performans birinciliklerini kaptı. Yani ne kadar ödül varsa süpürdü. Aslında bu bir test olmasa Editörün Seçimi logosunu da Samsung'a verirdim. Ama test olunca iki ödülden öteye geçemiyorum. Monster ise aslında hem bu segmentten hemde segmentin dışından olan bir ürün çünkü toplanabilir konfigürasyona sahip olduğundan aslında testteki hiçbir makine onunla kapışma avantajına sahip değil. Monster gene bu özelliğinden dolayı bütünlük hissi veren bir tasarıma sahip değil. Ama performans denildiğinde de önünde durulmuyor. Acer, Lenovo ve HP aslında bu testin orta sıkletleri. Çünkü bu makineler, çok güzel tasarımlara sahip olmalarına karşın, birer oyuncu bilgisayarı değiller. Fakat harika multimedya bilgisayarları oldukları su götürmez bir gerçek. Acer'ın birçok can sıkıcı tasarım sorunu olması bence ürünün en büyük problemi ama Lenovo veya HP gerçekten de şık aletler. Bundan çıkan sonuç ise sizin de tahmin edeceğiniz gibi multimedya bilgisayarlarda hiçbir zaman yüksek çözünülürlükte oyun oynamayı beklememeniz. Alacaksanız arslanlar gibi bir oyuncu dizüstü bilgisayarı alacaksınız. Bu arada şaka maka bu test Türkiye'de belki de bir yıldır yapılan tek karşılaştırmalı oyuncu dizüstü bilgisayarları testi oldu. Zaten öncekini de ben yapmıştım. Ülkemizde bu işle uğraşacak benden başka deli çıkmıyor galiba. Sanırım bu test en az 3 ay boyunca "ne alayım" sorunuzun cevabı olacaktır. Testi nasıl yaptığımı hemen alttaki "Nasıl test ettik" kutusundan okuyabilirsiniz.

NASIL TEST ETTİK?

Konu oyuncu dizüstü bilgisayarları olunca haliyle testi de ona göre yapmak gerekiyor ama burada kantarın topuzunu da iyi ayarlamak gerek. Testte, Performans, Mobilite, Donanım Özellikleri, Ergonomi ve Servis Dokümantasyon olmak üzere 5 farklı ana kriterimiz var. Haliyle bu kriterlerden en ağırı %50'yle performans oldu. Neden %60 ya da %70 değil derseniz cevabı aslında çok basit. Rahat kullanamadığınız, koltuk yerine bir metal oturağa oturduğunuz, silecekleri yağmurda camın tamamını silmediğinden ancak küçük bir aralıktan yolu gördüğünüz ama 220'yle gittiğiniz bir arabada olduğunuzu düşünün. Zaten cevap kendiliğinden ortaya çıkacaktır. Performanstan sonra Donanım Özellikleri ve Ergonomiye %15'er puan dağıttık. Geriye kalan %20'yi ise 10'ar 10'ar Mobilite ve Servis ve Dokümantasyon'a verdik. En düşük puanlar bunlardaydı çünkü zaten hepimiz bu ürülerin çok rahat taşınabilir olmasını ve beraberinde 1000 tane promosyon verilmesini beklemiyoruz (gerçi fena olmazdı :).

Performans değerlendirmesinde haliyle 3D Mark Pro ve PC Mark 7 benchmark yazılımlarını kullandık ve testlerimizi en yüksek ayarlarda yaptık. Oyun tarafında Shogun 2, Battlefield 3 ve Skyrim'i tercih ettik. Hepsinde en yüksek grafik ayarlarını kullandık. Shogun'un benchmark testi var ama diğer iki oyun bechmark oyunları değil. Haliyle bu iki oyundan alınan performans ancak o oyunların bu dizüstlerinde verdiği performansı gösterdi. Ama zaten hepimiz bir dizüstü aldığımızda önce bu popüler oyunlardan birisini deneyeceğimizden testte en güncel oyunlara yer vermenin daha iyi olacağına karar verdik. Gene de testin bu kısmı ister istemez subjektivite kazandığından puanlamada bu kısmı dengeledik. Mobilite puanlamasında pil ömrü ve ürünlerin ağırlığı değerlendirildi. Burada ağırlık hesaplanırken devasa adaptörler de ayrıca değerlendirilmeye alındı. Ne de olsa ürünleri adaptörü olmadan taşımayacağız öyle değil mi? Pil testinde Batterymark yazılımını tercih ettik. Donanım Özellikleri, zaten adı üzerinde, ürünlerin üzerinde bulunan USB yuvaları, medya okuyucuları, parmak izi tarayıcısı, web cam vb. tüm özelliklerin hesaba katıldığı bir liste. Yani ürünü evirip çevirip ne varsa hepsini burada hesapladık. Haliyle USB 3.0'la 2.0'ın puanlaması farklı olacağından ince ayarlar çektik. Testin bir başka subjektif değerlendirmesi olan ses performansı da bu başlığın altında değerlendirildi.

Ergonomi aslında tasarımda zurnanın zırt dediği yer. Ekstra düğme sayısı ve özellikleri (programlanabilir olması, vb.), arkadan aydınlatmalı klavye, touchpad büyüklüğü ve kullanım kolaylığı, ekranın parlaklığı ve görüş açısı bu başlık altında puanlandı.

Servis Dokümantasyon ise aslında küçük de olsa fark yaratan başka bir yer. Burada kutu içeriği yani beraberinde gelen oyun, taşıma çantası, fare, anti-virüs, kurtarma part., varsa çıkartma vb. her şey hesaba katıldı. Aslında bu kısma ürünün özel bir internet sitesi olup olmadığı gibi başka birçok özellik de katılabilirdi ama haliyle bir yerde durmakta fayda var.



	TEST BİRİNCİSİ				FİYAT/PERFORMANS BİRİNCİSİ			
Model	MSI GT70	Monster MS17625	Asus G75	Samsung 700G7C	MSI GE60	Lenovo Y580	Acer Ethos 5159	HP Pavillion dv7-6c00et
Fiyatı ($ + KDV)	2329	1370	2339	2099	919	999	1592	1599
DEĞERLENDİRME								
OGZ Toplam Puanı	91	89	84	83	77	73	62	61
Performans (%50)	92	100	96	87	72	79	40	46
Mobilite (%10)	69	69	62	71	100	87	92	80
Donanım Özellikleri (%15)	95	91	77	81	78	76	100	95
Ergonomi (%15)	100	78	58	88	76	48	70	58
Servis ve Dokümantasyon (%10)	86	68	100	77	86	68	77	77
Fiyat / Performans Puanı	(Vasat) 46	(İyi) 76	(Kötü) 42	(Vasat) 47	(Çok iyi) 100	(İyi) 87	(Vasat) 46	(Vasat) 45
TEKNİK VERİLER								
İşlemci	Intel Core i7-3610QM 2.3GHz	Intel Core i7-3610QM 2.3GHz	Intel Core i7-3720QM 2.60GHz	Intel Core i7-3610QM 2.3GHz	Intel Core i5-3210M 2.5GHz	Intel Core i7-3820QM 2.7GHz	Intel Core i7-2630QM 2GHz	Intel Core i7-2670QM 2.20GHz
Grafik İşlemci	NVIDIA GeForce GTX 670M (3GB)	NVIDIA GeForce GTX 670M (3GB)	NVIDIA GeForce GTX 670M (3GB)	NVIDIA GeForce GTX 675M (2GB)	NVIDIA GeForce GTX 650M (2GB)	NVIDIA GeForce GTX660M (3GB)	NVIDIA GeForce GT555M (2GB)	Radeon HD7690M XT (2GB)
Bellek (Bank1 / Bank2)	16GB	16GB	16GB	8GB	6GB	8GB	16GB	8GB
Ekran Boyutu / Çözünürlük	17.3"	17.3"	17.3"	17.3"	15.6"	15.6"	15.6"	17.3"
Sabit Disk Kapasitesi	878 GB (750GB + 126GB SSD)	120 GB SSD	1000 GB (750GB+256 GB SSD)	750 GB (8GB SandiskSSD Exp. Cache.)	650 GB	500 GB	650 GB	2000 GB (1TB+1TB sabitdisk)
Boyutlar	428 x 288 x 55 mm	428 x 288 x 55 mm	415 x 320 x 52 mm	409 x 284 x 33 mm	383 x 249 x 37 mm	385 x 255 x 35 mm	450 x 300 x 55 mm	417 x 265 x 33 mm
Ağırlık (Dizüstü)	3900g	3800g	4500g	3810g	2400g	2800g	3330g	3150g

DOSYA

Asus G75

"AĞIR" PERFORMANS

Çok havalı bir tasarımım olsun, bir de tüm oyunları oynatsın diyenlere.



Siz testte üçüncü olduğuna bakmayın. Aslında G75 testin en yüksek performanslı ürünlerinden birisi. Hatta Monster'ın özel toplanmış bir bilgisayar olduğunu hesaba katarsak onunla beraber ikincilik kürsüsünü paylaştığını rahatlıkla söyleyebilirim. Her oyuncunun ilk görüşte aşık olacağı kadar havalı bir tasarıma sahip olan Asus G75, aslında bir oyuncu dizüstü bilgisayarında aranan tüm özellikleri içeriyor: Üstün performans, oyuncu bilgisayarı olduğu her yerinden belli olan bir tasarım ve ayrıntılarda saklı olan benzersiz özellikler. Zaten Asus'un ROG serisinden olan tüm ürünler bu özellikleri içeriyor. Kapakta, havalandırma deliklerinin ortasında ve numpad'in altında bulunan ROG logoları ile rengini belli eden G75V'de kullanılan kadifemsi malzeme ve klavyeyi çevreleyen alüminyum alan, premium bir ürün kullandığınızı size hissettiriyor. Beyaz arka aydınlatmalı klavyenin kullanımı çok rahat ve sorunsuz. Asus G75V'nin ve diğer G serisi bilgisayarların en büyük tasarım farkı, arka kısmında bir burun gibi çıkan soğutma delikleri. Lüks bir spor otomobilin burnuna benzeyen bu ayrıntı, bilgisayarın gücünü simgelerken, bilgisayarın soğutmasının da harikulade olmasını sağlıyor. GPU ve CPU için çift fan bulunduran bilgisayar, muhteşem performansına rağmen zerre ısınmıyor. Performansını zaten test tablosunda görebilirsiniz. Ivy Bridge ile NVIDIA Kepler grafik mimarisinin gücünü birleştiren G75V, şimdiye kadar incelediğimiz en performanslı dizüstü bilgisayarlardan biri. Bu ikilinin arkalarına aldığı 16GB'lık bellek ile işletim sisteminin (Windows 7 Professional 64-bit) yüklü olduğu 256GB'lık da SSD'nin getireceği performans artışını da unutmamak lâzım (+750GB'lık HDD bulunuyor sistemde). Monitörün NVIDIA 3DVision 2 ve 3D LightBoost technology desteğine sahip olması ve gözlüğün kutunun içinden çıkıyor olması da cabası. 3B'yi aktifleştirmekse, klavyenin sağ çaprazında bulunan ROG tuşuyla çocuk oyuncağı. Piyasadaki pek çok oyuna diz çöktürebilen bir dizüstü bilgisayar bu. Dilerseniz 3B'ye de abanabilirsiniz, orası size kalmış. 17.3"lik FullHD ekranı her an her yerde emrinize amade nasıl olsa. "Şöyle rahat rahat Battlefield 3 oynayabileceğim, Max Payne 3'te uçabileceğim, Diablo III cehennemlerinde yüksek FPS'yle yanabileceğim bir bilgisayar var mı" diye soranların cevabı Asus G75. Tek sorunu gerçekten de çok ağır ve büyük olması ama o kadarı kadı kızında da olur artık. Zaten bu kadar yüksek performanslı dizüstü bilgisayarların bu kadar büyük ve hantal olmasına artık alıştık. Beraberinde Diablo III de geliyor.

Acer Ethos 5159

"ZİNCİRLİ" GÜZEL

Oyuncu dizüstü bilgisayarları arenasında değil başka liglerde top koşturmak için tasarlanmış.

Acer Ethos'u ilk gördüğünüzde önünden sarkan zincire bir anlam veremiyorsunuz... ta ki onun çıkartılabilir bir touchpad'e bağlı olduğunu görene kadar. Bu touchpad aslında bir multimedya kumandası ve kullanıcıya rahatlık sağlaması için yuvasından çıkartılabiliyor. Çıkartıldığında kablosuz bir kumanda oluyor. Touchpad kaybolmasın diye çok kaliteli olmayan bir zincirle dizüstü bilgisayara tutturulmuş. Fakat kendisi aynı zamanda şimdiye kadar gördüğüm en kötü hassasiyete sahip ve kullanımı en zor touchpad. Üzerine o kadar çok şey sıkıştırılmış ki kullanım alanı daraltılmış ve ergonomiden tamamen uzaklaşılmış. Touchpad'in üzerinde bulunan minik bir tuşla kumanda özelliğini açıp kapatabiliyorsunuz ama gene de bu kullanımı rahatlatmıyor. Fikir güzel, ama uygulama kötü olmuş. Parmak izi okuyucusu ile güvenliği daha da artırılmış olan Acer'ın bir başka sorunu ise takılan açma-kapatma düğmesi. Düğmeye çok zor basılıyor ve resmen yuvasına girmeyip takılıyor.
Bu makina bir oyuncu makinası değil bir multimedya bilgisayarı. Bu bakış açısıyla değerlendirdiğinizde aslında ürün film seyretmek ya da müzik dinlemek için ideal. Ses performansı gayet iyi, büyük ekranı sayesinde keyifle kullanabiliyorsunuz. Sabit disk kapasitesi (650GB) gayet yeterli, ama iş oyun oynamaya gelince aynı keyfi alabileceğinizi söylemek maalesef mümkün değil. Açıkçası bu dizüstü bilgisayarıyla son çıkan oyunları yüksek çözünülürlükte oynamayı aklınızdan bile geçirmeyin. İşlemcisi iyi ama sizin de bildiğiniz gibi oyunlarda iş ekran kartında bitiyor ve bu ekran kartıyla Full HD oyun oynamak mümkün değil. Biz denedik ve anında vazgeçtik. Zaten ürün full HD desteğini HDMI üzerinden verebiliyor. Teste katılan bilgisayarlar arasında nadir olarak eSATA girişine rastlıyorsunuz ki bu giriş Acer'ın üzerinde var. 4 adet USB yuvalarından bir tanesi de 3.0. Yani hızlı veri aktarımı yapabiliyor, filminiz hemen sabit diske atabiliyorsunuz. Aslında Intel Core i7 2630QM 2GHz işlemcisiyle ve NVIDIA GeForce GT555M (2GB) ekran kartıyla iyi bir performans umabileceğiniz Ethos 5159, maalesef oyun tarafında bizim gibi sıkı oyuncuların beklediği performansı veremiyor ve sınırlarını ötesine geçemiyor.



Samsung 700 G7C

"BÜYÜK" SÜRPRİZ

Samsung sizi gerçekten de çok şaşırtacak.



Bir oyuncu olarak şimdiye kadar, bir iki model haricinde, hangi Samsung dizüstü bilgisayarını görsem hep iş ya da multimedya amaçlı olduğunu düşünmüştüm. Tamam, güzel tasarımlara sahip modelleri var ama oyuncuları çeken, tamamen oyunculara yönelik bir tasarıma ilk defa rastlıyorum. Üstelik Samsung bu modeli öyle "biz de bu segmentte olalım, adımız duyulsun" diyerek tasarlamamış. Bildiğin taş gibi bir oyuncu bilgisayarı bu! Kapak tasarımından bile kendini belli etmiyor. Taa ki siz kapağı kaldırana kadar. Arkadan aydınlatmalı tuşları ve klavyesi, ekstra tuşların konumu ve tasarımları, beraberinde gelen özel yazılımlarıyla 700 G7C benim için çok büyük bir sürpriz oldu. Üzerindeki Dolby ses sistemi çok iyi performans veriyor. Ses ayar tuşunun etrafına yerleştirilen yuvarlak çerçevesi, mavi arkadan aydınlatması ve gene aydınlatmalı touchpad'iyle ürünü kolayca kullanabiliyorsunuz. Klavyede Enter tuşu rakiplerine nazaran büyük tutulmuş. Bu sayede oyun oynarken eliniz shift'e gitmiyor. Daha önce hiç görmediğim başka bir ayrıntı ise çok hoşuma gitti. Menteşenin sağ tarafına yerleştirilen bir tekerlek sayesinde farklı modlar arasında (okuma modu, oyun modu, pil tasarrufu vs) tek hareketle geçiş yapabiliyorsunuz. Bir defa eliniz alıştıktan sonra bu tekerleği aktif olarak kullanabiliyorsunuz. Beraberinde gelen özel yazılımıyla oyuncunun içini kolaylaştıracak bir çok işleve daha kolay hakim olabiliyorsunuz. Ama buradaki seçenekler klavye ışığı, touchpad, start tuşu vs açma ve kapatma özellikleri dışında daha fazla ayrıntıya inemiyor. Yazılım daha da geliştirilebilir. 8GB'lık Sandisk SSD'si ile Express Cache özelliğine de sahip. Bence Samsung'un bu seriyi başka bir marka adı altında lanse etmemesi (Asus ROG, Dell Alienware gibi) bir hata bile diyebilirim. Samsung böyle iyi bir tasarım ve performansla dizüstü bilgisayarları üretmeye devam ederse piyasada çok ciddi bir rakip olarak kendini duyurabilir. Evet, haliyle bu da büyük ve hantal bir makine ama birçok rakibine göre çok ergonomik ve ince olduğunu söyleyebilirim. Hem kibar görünüşlü hem de güçlü. Cidden fark yaratıyor. Testte editörün seçimi logomuz olsa bu üründen yana kullanırdım.

Lenovo Y580

"SICAK" ÇOK SICAK

Lenovo'nun tasarımları her zaman çok şık olmuştur. Ayrıntıya dikkat eden firmanın fırçalanmış metal kapağı ve aksamları, altları yuvarlak tuştakımı ve kullanılan renklerin uyumluluğuyla bir Lenovo'ya bakmak gerçekten keyif verir. Lenovo Y580 tam bu özelliklere uyan bir dizüstü bilgisayar. Üstelik Intel Core i7-3830QM 2.7GHz işlemci ve NVIDIA GeForce GTX660M ekran kartını 15.6"lik kasasına sığdırmış güçlü bir bilgisayar. Testlerimizde performans bakımından rakiplerinin gerisinde kalsa da ve hatta bir oyuncu bilgisayarı olmasa da keyifle kullanabileceğiniz bir ürün olduğu kesin. Üstelik klavyenin sağ üst köşesine yerleştirilmiş iki adet JBL hoparlörü bu bilgisayara gerçekten de güç katıyor. Fakat bu bilgisayarın çok ciddi bir sorunu var. Çok ısınıyor! Gerçekten de Y580 tam performansla çalışırken, sol tarafında bulunan ızgaranın önünde elinizi 30 saniyeden fazla tutamazsınız. Buzdolabından soğuk bir tost çıkartıp bu ızgaranın önünde çevire çevire tuttuktan sonra en fazla 5 dakika içerisinde rahatlıkla yiyebilirsiniz. Isınma sorunu yüzünden haliyle fanları da oldukça sesli çalışıyor. Özellikle Battlefield 3 oynarken bunu en açık şekliyle gördük. 500GB'lık sabit disk kapasitesi teste katılan dizüstü bilgisayarlar arasında ortalama bir değer. 2400g ağırlığıyla gene testteki bilgisayarlar arasında en hafif olanı ve haliyle en kolay taşınanı. Lenovo bu kasanın içerisine taşınabilirlik adına çok güç sıkıştırmış ve bunun bedelini de bu şekilde ödemiş. Oysa daha büyük bir kasa ve daha çok özellikle belki testin daha üst sıralarında yer alabilirdi.

Lenovo bu defa gücünü kasaya sığdıramamış. Sıcaktan bunalabilirsiniz.



DOSYA

Bütçeniz düşükse bundan daha iyisini bulamazsınız. Evet cevap burada.

MSI GE60

"HESAPLI" GÜÇ



İşte 15.6"lik bir kasaya bir sistemin nasıl sığdırılabileceğinin en güzel kanıtı. Testin sıralamada dördüncüsü ve fiyat/performans puan şampiyonu. Yani bana soracak olursanız yabancıların "sweet spot" dediği "en uygun" oyuncu dizüstü bilgisayarı. Sizin de "çok param yok ne alsam acaba" sorunuzun cevabı. Hem tüm oyunları en yüksek çözünülürlükte çalıştırabiliyor hem de bütçeye uygun. 15.6" olduğundan belki çok büyük bir oyun alanı sunmuyor ama bu sayede gayet rahatlıkla taşınabiliyor. Zaten daha büyük bir alan isterseniz HDMI'dan rahatlıkla istediğiniz monitöre bağlayıp oyun oynayabilir hatta çalışabilirsiniz. Plastik kasası öyle çok şaşalı değil ve çok metal bir aksamı yok. Arka kapaktaki kırmızı çizgiler hem şıklık katıyor hem de bir oyuncu dizüstü bilgisayarı olduğunu gösteriyor. Üzerindeki 6 adet ekstra tuş sayesinde birçok fonksiyonu kolayca kullanabiliyorsunuz. SteelSeries klavyesi tam biz oyuncular için tasarlanmış. Üzerinde THX destekli iki adet hoparlör bulunuyor. Belki Intel Core i5-3210M 2.5GHZ işlemcisi yüzünden burun kıvırma eğiliminde olabilirsiniz ama masaüstü bilgisayarlarda bile Core i5'lerin tüm uygulamaları ve oyunları sorunsuzca çalıştırdığını hatırlatmak isterim. Zaten Intel'in avantajı da bu gücünden geliyor. NVIDIA GeForce GTX650M (2GB) ekran kartı da cabası. Yük altında biraz ses çıkarttığını ve ısındığını söyleyebilirim ama bu sorunlar kabul edilebilir sınırlar içerisinde kalıyor. Teste gelen tüm bilgisayarlarda olduğu gibi bunun da tuğla büyüklüğünde bir şarj cihazı var. Hatta taşırken GE60'ın değil ve bu şarj cihazının daha çok sorun çıkartacağını söyleyebilirim ama bu zaten tüm oyuncu bilgisayarlarının genel sorunu. MSI'ın bu bilgisayarla beraber bir taşıma çantası verdiğini söylersem sorunuzu da başından çözmüş olurum. Ayrıca GE60'la beraber bir MSI oyuncu faresi de hediye ediliyor.

MSI GT70

"ŞAMPİYONLARIN" ŞAMPİYONU

Test birincisi olunca nasıl da kasım kasım kasılıyor. Ama hak ediyor mirim. Gene de rakiplerin elinden zor kurtuldu.

MSI GT70'in birinci olması benim için büyük bir sürpriz oldu. Çünkü rakipleri gerçekten dişliydi. Hatta performans bakımından Asus G75 ve Monster'ın çok az farkla gerisinde bile kaldı. Ama şeytan ayrıntıda gizlidir derler ya, işte MSI bu ayrıntılar sayesinde birinciliğe oturdu. Bunu ergonomi değerlendirmesinde tam puan alarak kanıtladı. Haliyle 17.3" büyüklük ve kocaman bir adaptör yanında ağırlığı da beraber getiriyor. Dizüstü bilgisayar çantaları genelde 15" için tasarlandığından bu kadar büyük bir oyuncu bilgisayarını sığdıracak çanta bulmak da zor oluyor. Allah'tan MSI, ürünün yanında çantasını da veriyor. Fırçalanmış alüminyum kapağı, keskin çizgilerden oluşan tasarımı ve arkadan aydınlatmalı SteelSeries klavyesiyle her yerinden "ben bir oyuncu bilgisayarıyım" diyen MSI GT70, Intel Core i7-3610QM (2.3GHz) işlemcisi, NVIDIA GeForce GTX670M (3GB) ekran kartıyla aklınıza gelebilecek tüm oyunları yüksek çözünülürlükte çalıştırıyor. 128GB SSD+750GB Super raid sabit disklik kurulumuyla hem çok hızlı hem de yeteri kadar depolama alanı sağlıyor. Dynaudio ses sistemi oldukça güçlü ve net bir performans veriyor. Üzerindeki 3 adet USB 3.0 yuvasının gücünü hissedeceksiniz. Testte kullandığım gene USB 3.0 destekli harici diskten veri aktarımı sırasında nasıl zaman kazandığımız anlatamam. USB 3.0'ların yanında iki adet USB 2.0 yuvası daha var. Test sırasında kullanmaktan gerçekten keyif aldığım 3 oyuncu bilgisayarından birisi olan MSI GT70'le oynadığınız tüm oyunlardan gerçekten keyif alacaksınız. Şampiyonlar şampiyonu için söyleyebileceğim çok fazla olumsuz bir şey yok. Haliyle testin en pahalı iki dizüstünden birisi ama ne kadar para o kadar performans.



HP Pavilion dv7-6c00et

"PODYUM" GÜZELİ

Bu kadar güzel bir dizüstünün test sonuncusu olması beni üzdü. Çünkü HP gerçekten çok şık tasarlanmış bir ürün. Sağlam kasası ve sade tasarımıyla gerçekten de masaüstünüzde bulundurmaktan keyif alıyorsunuz. Üstelik Intel Corei7-2670QM 2.20GHz işlemciyle kuşatılmış. Yani silahı gayet sağlam ama cephanesi AMD Radeon HD7690M XT (2GB) olunca dar boğaza giriyor. Buradaki dar boğaz neye göre derseniz sonuçlar ortada. Podyumda yürüyen mankenleri düşünün. Sonuçta bir elbise askısı olarak hepsini düzgün ve birbiriyle uyumlu vücut ölçülerine sahip olması beklenir öyle değil mi? Balık etli bir bedene iğne gibi bel oturtursanız o insan uyumsuz görünür. İşte HP'de oyun tarafında tam olarak böyle. Çok güzel bir tasarımı var ama bu makine bir multimedya bilgisayarı olarak tasarlanmış. Zaten üzerinde parmak okuyucusu gördüğünüz her dizüstüne bu yaftayı kolayca yapıştırabilirsiniz.



Üzerinde USB 3.0 yuvası bile yok ama HDMI çıkışı var. Bu da şu demek oluyor: Bu makinayı alın, geniş ekranında çatır çatır çalışın, HD film seyredin, müzik dinleyin ama oyun oynamayın. Daha doğrusu yüksek çözünülürlükte oyun oynamayın. Zaten oynayamazsınız. Ben denedim, olmuyor, 6 FPS görüyorsunuz ve makine "çabalama kaptan ben gidemem" diyor. Ama geniş klavyesiyle çok rahat çalışabiliyorsunuz. Özellikle test sırasında birçok makinede Enter tuşu yerine yanlışlıkla Shift'e basıp durdum. HP'nin klavyesinde kocaman bir Enter tuşu var. Toplam 2TB'lık sabit disk kapasitesiyle teste gelen en geniş depolama alanına sahip ürün. Eğer oyun oynamaktan hoşlanmam diyorsanız 17.3"lik ebatına göre çok uygun bir fiyatı var. Gözünüz kapalı alabilirsiniz. Açıkçası test sonrasında bir iş toplantısına gidiyor olsam elimin altında HP dv7'nin olmasını isterdim.

Tasarımına bayılacak, elinizden düşürmek istemeyeceksiniz ama...

Performansta üstüne yok. Kendisini biraz daha zenginleştirse rakpsiz olacak.



Monster MS17625

"CANAVAR" GİBİ

Evet, Monster markasıyla ilgili hep aynı "canavar" esprisini yapıyoruz ama ne yapalım, durum böyle. Aslında Monster MS17625, MSI GT70'le aynı kasayı kullanıyor. Performans olarak ondan daha iyi ve fiyatı daha düşük. Ama MSI, daha fazla depolama alanı, SteelSeries klavyesi ve beraberinde gelen aksesuarlarıyla Monster MS17625'i geçti. Yani ayrıntılara verdiği önemle farkını ortaya koydu. Bana sorarsanız Monster'ın testte olması hem adil hem de değil. Çünkü testteki tüm dizüstü oyuncu bilgisayarları daha önceden ayarlanmış ve toplu halde üretilmiş ürünlerken Monster tamamen oyuncuya özel olarak üretilen ve her parçası değiştirilebilen bir dizüstü bilgisayarı olduğundan testteki tüm markalardan çok daha büyük bir avantaja sahip. Bu yüzden kimsenin Monster'la kapışması mümkün değil. Ama firmanın bu avantajı aynı zamanda testin dengesini de bozabiliyor. Gene de bir oyuncu dizüstü bilgisayarı olarak Monster'ı test dışında tutmak sizleri eksik bilgilendirmek olurdu. 120GB kapasiteli bir SSD'ye sahip olan Monster MS17625, gerçekten de çok üstün bir performansa sahip. Fakat yalnızca bu kadarlık bir sabit disk kapasitesine sahip olması en büyük dezavantajı çünkü bu alan çok çabuk dolacaktır. Bir kamyonu dorsesinden ayırırsanız sahip olduğu motor gücüyle uçar gider ama kamyon yük taşımadıktan sonra uçup gitse ne yazar. Tabii ki Monster'ın toplanabilir bir konfigürasyona sahip olmasından dolayı içerisine kolayca bir sabit disk takarak bu açığı kapatabilirsiniz. Ama o zaman da haliyle maliyeti yükselecektir. Bu kadar güçlü bir bilgisayarın rakiplerine göre oldukça iyi bir fiyata sahip olması gerçekten büyük bir avantaj. 1370$'a, üstelik de içerisinden istediğiniz parçayı değiştirebileceğiniz bir dizüstü bilgisayarın aslında bir oyuncu masaüstünden çok da bir farkı yok. Monster MS17625 testimizin ikincisi oldu ama Asus G75'in yazısında da dediğim gibi bence yukarıda saydığım sebeplerden dolayı Asus G75'le ikincilik kürsüsünü paylaşıyorlar. Her iki dizüstü de testimizdeki en iyi performansa sahipler.

PAZAR YERİ

OPERA -MERT YİĞİT DOĞRU

Geçen günlerin birinde arkadaşım, "Senin tek derdin diğer insanlardan farklı görünmek." dedi bana. Önce bir "Hadi canım ordan." çeksem de, üstünde biraz düşününce hak vermedim değil. En basitinden, herkesin kullandığı ve popüler olan şeyleri kullanmadığımı/ya da genel topluluk gibi kullanmadığımı düşündüm. Telefonum, müzik çalarım, takıldığım siteler, oyunlar... Ve hatta internet tarayıcım, Opera.

Ömrü hayatımda, Norveçli internet tarayıcısını kullanan bir kişi daha görmedim. Hatta daha Opera'nın adını duymamış olan pek çok kişiye bile rastladım. "Ehöhöe, Chrome/Firefox varken Opera kullanananın aklından şüphe ederim ben höee." diyen tiplerden de bolca mevcut tabi ki. Hayatında Opera'nın O'sunu kullanmamış adamların böyle konuşması beni uyuz ediyor. Kullanıp beğenmesen bile, beğenen adama saygından böyle konuşmazsın. Sen kullan Chrome'unu/Firefox'unu; sana karışan mı var? Seni ne ilgilendirir milletin ne kullandığı?

Neyse bu durumdan daha önce bahsetmiştim. O nedenle Opera'dan bahsetmek istiyorum bu yazıda. 9. sürümünden bu yana ufak ufak takip ettiğim Opera, 10. sürümünden itibaren kavuştuğu yeni arayüzüyle tamamen vazgeçilmezim oldu. Kusursuz çalışan Opera Link özelliği, binbir eklentiye rağmen hiçbir tarayıcıda aynı keskinliği bulamadığım fare hareketleri, Speed Dial ve sekme gruplama fonksiyonu, özellikle İngilizce metinler arasında gözler hoşaf bir şekilde kaybolduğum anda imdadıma yetişen metin okuması... Daha nice özelliği var bu tarayıcının beni kendine bağlayan. Yine de I/O 2012'nin ardından gaza gelip, Opera'da kullandığım çoğu özelliği eklentilerle kazandırmaya çalıştım Chrome'a. Aynı tadı vermemesini geçtim, eklentisiz yağ gibi olan Chrome iki adımda bir çökmeye başladı bu sefer. Firefox ona keza. İstikamet yine Opera.

Burada sözüm "Chrome ıyyy, Firefox tu kaka, Safari tırt. Opera üff süper!" demek değil elbette. Herkes istediğini kullansın, beni ilgilendirmez. Ama tabii ki insanların Opera'ya en azından bir şans vermesini isterim. Çünkü kullanım oranı, Norveçlinin hak etmediği kadar diplerde dolanıyor.

Ya da benim tek derdim herkesten farklı görünmek. Bilemedim şimdi.



SONY XPERIA TIPO



Sony'nin giriş seviyesi Xperia'sı Tipo, 1 Eylül'de satışa sunuldu. Android 4.0 Ice Cream Sandwich işletim sistemi, 320x480 piksel 3.2"lik kapasitif ekran, 800MHz'lik tek çekirdekli Qualcomm MSM7225AA işlemci, Adreno 200 grafik çipi ve 512MB'lık telefon, gücü yettiği kadar Android'in kapılarını bizlere açıyor. 4x dijital yakınlaştırma sunan 3.2MP'lik kameya sahip telefon, sadece 13mm kalınlığında ve 99gr ağırlığında. Beyaz ve siyah olmak üzere iki renkte piyasada bulunan telefonu, dergicek bir rekor kırıp 31'inde çıkmazsak hemen şimdi gidip alabilirsiniz. Fiyatı mı? Valla gelecekte olan sizsiniz, siz söyleyin onu da. Ben henüz bilmiyorum çünkü. http://bit.ly/KEIybo

ACER A700

Geçtiğimiz ay incelediğimiz Acer A200'ün abisi A700, ülkemizde de piyasaya sunuldu. 10.1"lik ekranında 1920x1080 (FullHD, 224ppi) çözünürlük sunan tablet, gücünü 4 çekirdekli NVIDIA Tegra 3 işlemcisinden ve 1GB belleğinden alıyor. A700'ün 32GB'lık hafızası, tıpkı A200'de olduğu gibi microSD kartla artırılabiliyor. Dolby Mobile 3+, 6 eksenli jiroskop, HDMI çıkışı ve Wi-Fi gibi özellikleri bulunan 650gr'lık tabletin 5MP'lik arka kamerasıyla da 1080p video çekilebiliyor (1MP'lik ön kamera da mevcut). Android 4.0 Ice Cream Sandwich işletim sistemli Acer A700'ü bir an evvel Organize Sanayi'ye bekliyoruz. Siz bizden önce avucunuzun içine bekliyorsanız da pamuk eller cebe. 469$+KDV kendisi.



TURKCELL SUPERONLINE iOS UYGULAMASI

Türkiye'nin önde gelen internet servis sağlayıcılarından Turkcell Superonline, iPhone ve iPad için iOS uygulamasını indirime sundu. Turkcell Superonline abonelerinin istedikleri zaman, istedikleri yerden online işlemlerini yapabilmelerini sağlayan uygulamayla son 12 dönemin fatura bilgilerine göz atabilir, kredi kartı vasıtasıyla faturalarınızı ödeyebilirsiniz. Bunun yanı sıra Online İşlem Merkezi şifre değişikliği yapmak, kota/kullanım bilgiler ve servis detaylarına erişmek bu uygulama ile her zamankinden daha kolay. Eğer Turkcell Supeonline abonesi ve bir iPhone ya da iPad sahibiyseniz, uygulamayı hemen yüklemenizi öneririz. http://bit.ly/OkjPsP









	Ekonomik		İdeal		Süper		Ütopik	
İşlemci	AMD FX1-4100		Intel Core i5-2500k LGA 1155		Intel Core i7-2600K LGA 1155		Intel Core i7 3960X Extreme 3.3GHz	
	(k) 115$	(a) 117$	(o) 221$	(i) 230$	(i) 306$	(a) 316$	(o) 1106$	(i) 1127$
Anakart	MSI970A-G46		Asus P8Z77-V		Asus Sabertooth Z77		Asus Rampage IV Extreme	
	(i) 95$	(k) 97$	(m) 178$	(k) 181$	(m) 277$	(p) 284$	(o) 458$	(l) 478$
Bellek	Corsair 4GB XM53 CL9 1600MHz x2		Corsair 4GB XM53 CL9 1600MHz x2		Kingston HyperX 8GB 4x2 DDR3 1600MHz		Team Xtreem 4x4GB DDR3 2400MHz	
	(k) 52$	(j) 56$	(k) 52$	(j) 56$	(j) 52$	(o) 53$	(a) 274$	(i) 282$
Ekran Kartı	Powercolor Radeon HD7770		Sapphire Radeon HD 7850		Asus HD7970 DirectCU II TOP		Zotac GTX690 SLI	
	(a) 144$	(j) 149$	(m) 272$	(l) 276$	(b) 683$	-	(f) 2518$	(b) 2572$
Sabit Disk	Samsung HD502HJ 500GB 7200RPM		Samsung HD502HJ 500GB 7200RPM		WDCaviar Black 2TB SATA 3 7200RPM		KingstonHyperX 480GB SSD x2	
	(p) 91$	-	(p) 91$	-	(b) 213$	(o)216$	(f) 1238$	(o) 1404$
Optik Sürücü	LG GH-22NS50 22x DVD-RW		LG GH-22NS50 22x DVD-RW		Asus DRW-24B3ST 24x		Asus BBW-12B1LT Blu-Ray BD-R	
	(o,p) 24$	(a) 21$	(o,p) 18$	(a) 21$	(g) 29$	-	(m) 159$	(l) 200$
Ses Kartı	Tümleşik		Tümleşik		Tümleşik		Tümleşik	
	-	-	-	-	-	-	-	-
Güç Kaynağı	Kasa içinde		High Power HP-750-BR 750W Power Supply		High Power HP-1000-G14 Absolute Power		High Power HPC-1200-G14C Rock Solid	
	-	-	(a) 130$	(l) 131$	(a) 147$	(k) 159$	(a) 194$	(k) 200$
Kasa	Thermaltake SopranoRS 101 500W		AeroCool 6th Element		CM Storm Enforcer		AeroCool Venom Toxic	
	(k,a) 103$	(o) 105$	(a) 74$	-	(i) 89$	-	(i) 150$	(m) 163$
Fiyat	618$		1036$		1796$		6097$	

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.
Mağaza indeksi: **(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** Pc Depo **(i)** Teknobiyotik **(j)** Ereyon **(k)** Netsipariş **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret **(o)** Sanal Marketim **(p)** Hızlıal

PENTAX K-30

Pentax'ın giriş seviyesi SLR'ı K-30 suya, toza, soğuk havalara dayanıklı ve piyasada. FullHD video kaydı yapabilen cihazda, 16MP çözünürlük sunan CMOS sensör bulunuyor. 1/6000 saniyelik enstantane ve saniyede 6 kare fotoğraf hızları, 3200 ile 12800 arasında değişen ISO değerleri, titreşim azaltma teknolojisi (SR), Pentax Natural Matte III odaklama ekranı de cabası. Bu arada K-30'un ISO değeri, barındırdığı bir teknoloji sayesinde 25600'e kadar çıkarabiliyor. Şimdi gelelim su, toz ve soğuk hava dayanıklılığı muhabbetine. K-30'un özel yapısı su ve tozun içeriye kolayca sızmasını engellerken, makinenin -10 dereceye kadar olan ısılara da dayanabilmesini sağlıyor. Kompaktlığı ve hafifliğiyle göze çarpan Pentax K-30 kristal mavisi, kristal beyazı ve kristal siyahı olmak üzere 3 farklı renk seçeneği ve 2.499TL'lik fiyat etiketiyle piyasada.
http://bit.ly/JjnWog



TAMİR ATÖLYESİ

Geldi sonbahar ayları, gevşer melankoli yayları. Gerçi bu sonbaharda, en azından Eylül'de, sıcaktan dolayı asıl gevşeyen biz olacağız gibi geliyor. Yine de güneş yerine bulutları, hareketlilik ve canlılık yerine melankoliyi, tüm mevsimler arasında da sonbaharı seven biri olarak bekliyorum. Beklerken canım sıkılmasın diye de sizlerin mektuplarını cevaplıyorum. O zaman fazla uzatmadan cevaplara geçiyorum. Nasıl, iyi ediyor muyum?

PS3 FAN GÜRÜLTÜSÜ

S Abi selamlar. Yıllardır Oyungezer'i takip eden biri olarak sizi ilk defa rahatsız ediyorum *(ben zaten rahatsızım, dengesizim, eşsizim ve daha bir sürü şey -Mert)*. Benim sorunum şudur: PS3 kullanıcısıyım *(PS3 kullanıcısı olmak büyük bir sorun değil gibi ama? -Mert)*. Bu durum sadece sıcak havalarda ve oyun oynarken başıma geliyor *(PS3 kullanıcısı olmak mı? -Mert)*. Oyun oynamaya başladıktan bir süre sonra makinenin fanı çok gürültü yapıyor. Fazla oynayamadan kapatmak zorunda kalıyorum, çünkü takılmalar olabiliyor *(Haa, baştan desene onu yaa. -Mert)*. Bu havadan dolayı normal mi? Çünkü başka mevsimlerde hiç olmuyor da. Yoksa makinede sorun mu var? Bir de sorun varsa ve tamire versem saklı bilgilerim silinir mi? Şimdiden teşekkürler *(şimdiden ricalar -Mert)*. Mehmet Onur Keklikçi

C Selamlar sana da bizden Mehmet. PS3'ün bulunduğu ortamın sıcaklığını bilmeden bir şey diyemem ama yine de konsolunun fanları artık alarm vermeye başlamış görünüyor. Tamirden ziyade güzel bir fan temizliğiyle halledilecek bir mevzu bu. Ya da en fazla fan değişimi gerekir ki, iki durumda da verilerine bir şey olmaz. Merak etme. İyi oyunlar.

BİLGİSAYAR ÖZELLİKLERİ (?-Mert)

S Hayat nasıl gidiyor öncelikle (bu benim ilk mesajım onun için nasıl başlayacağıma karar veremedim)? E-postayı ustaya mı yoksa çırağa mı atsam derken bir anda kendimi samimi bir patatesin elinde buldum *(aa, eli yok ki samimi patates'in? Bikinisi var ama. -Mert)*. Ben size bilgisayarımın özelliklerini söyleyip sizden bu sisteme uygun bir ekran kartı önerisi isterdim *(her istediğimiz olmuyor bu hayatta Batuhan :(-Mert)*. Ne yazık ki ben sadece ekran kartımı ve işlemcimi biliyorum. Size sormak istediğim şu: Ben bilgisayarın diğer özelliklerini nasıl öğrenebilirim? *(kolay gelsin, iyi çalışmalar bize -Mert)* Batuhan Akçay

C Hayat çok da iyi gitmiyor be Batuhan. Her zamanki gibi işte. Umarım senin tarafta işler daha iyidir diyerek sorunun cevabına geçeyim. Burak Usta'yı bilemem ama bana attığına göre çırağa değil, kalfaya atmışsın bu e-postayı (kalfa küstahlığı). Şaka bir yana iyi yapmışsın. Bilgisayarının özelliklerini öğrenmenin pek çok yolu var, ancak ben sana, en kestirme yol olarak *Piriform*'un *"Speccy"* isimli yazılımını kurmanı önereceğim *(DVD'mizde var -Eren)*. Bu programı kullanarak, sistemin hakkında istemediğin kadar bilgiye sahip olabilirsin. Gerekli istihbaratı ele geçirdiğinde beni tekrar dürt, harekete geçelim. Görüşmek üzere.

BÜTÇE VAR REFAH VAR

S Selamlar, Aşağıdaki özelliklere sahip bir masaüstü bilgisayarım var:
Windows 7 Ultimate 64-bit işletim sistemi,
AMD Phenom II x2 560 Processor 3,30GGz işlemci,
AMD Radeon HD 6850 ekran kartı,
8GB DDR3 bellek,
ASUS M5A78L LE (AM3R2) anakart,
Seagate SATA II 150GB sabit disk,
500W güç kaynağı.
Size iki sorum olacaktı:
1- Bu sistemde geliştirebileceğim parçalar var ise nedir? Yerine ne önerirsiniz?
2- Özellikle sabit diskim çok eski ve öncelikle değiştirmeyi düşündüğüm bir parça. Yerine ne alabilirim? Herhangi bir bütçe sınırım yok :) *(sen kaşındın bak -Mert)*. Cevaplarsanız çok sevinirim.
Mete Can Aydın

C Selamlar Mete, Herhangi bir bütçe sıkıntın yoksa, sana kısa ve öz bir önerim olacak. Bu satırı okuduktan sonra hemen bir sayfa geriye dönüp "İdeal Sistem" konfigürasyonuna bakıyorsun. Oradan işlemci, anakart ve güç kaynağını bir kenara not ediyor, mağazanın yolunu tutuyorsun. Ekran kartını şu anda değiştirirsen yazık edersin. O şimdilik dursun bana kalırsa. İstediğin sabit diskin hafızasını da söyleseymişsin keşke. İlk başta söyleyeceğim tek şey, alacağın sabit diskin SATA II olmasına, 7200RPM olmasına dikkat et derim. Gerisi gelir. Cevapladık. Sevinebilir, bu mektubu arkadaşlarına göstererek hava atmayı düşünebilir, ancak bu son yazdığımdan dolayı bundan vazgeçebilirsin. Seçim senin Mete.

DONANIM (valla ben atmadım başlığı -Mert)

S Merhabalar çok sevdiğim Oyungezer dergisi ve yazarları *(merhabalar efenim -Mert)*. Sormazsam patlarım, "Organize Sanayi Bölgesi" nasıl? *(notebook'ların istilâsı altında! -Mert)* Her neyse, ilk kez dergiyle Kasım 2010 sayısıyla tanıştım ve o zamandan beri alıp, sosyal ağ üzerinden takip ediyorum *(nasıl yani "Sosyal ağ üzerinden takip ediyorum."? -Mert)*. Daha da uzatmadan sorularıma geçeyim. Toplama PC yapmak istiyorum ve bunun içinde 2100 liralık bir bütçem var. Crysis 3, Battlefield 3 tarzı oyunları kaldıracak bir bilgisayar istemiyorum başta söyleyeyim. İstediğim orta ve altı oyunlarını rahatlıkla kaldırabilecek bir bilgisayar ve özellikle de 7/24 "Haxball" adlı oyunu oynadığımdan ötürü sağlam bir modem istiyorum. "Ya kardeşim fiber net ne güne duruyor?" demeyin, alt yapısıydı falan çok cazip gelmedi bana *(onu demeyeyim de sen modem mi istiyorsun, internet tarifesi mi onu anlamadım ben? -Mert)*. İstediklerimi karşılayabilecek bir PC yazmanız dileğiyle... Murat Şişkolu

C Merhabalar Murat. Sorunun cevabı aylardır "Pazar Yeri" sayfalarında bulunduğuna ve bu sayfalar da şu anda okumakta olduğun "Teknik Servis" bölümünün bir sayfa gerisinde olduğuna göre aşağıdakilerden hangisi doğrudur? A-Murat Organize Sanayi'yi takip etmiyor. B-Murat Organize Sanayi'yi sevmiyor :(. C-Murat Pazar Yeri'ni tasvip etmiyor. D-Murat neden böyle yapıyor? E-Murat "Ekonomik Sistem"i tercih etmelidir. Doğru cevap, "Ekonomik Sistem"in "E"si. Yazdım, olacak.

BU SORUYU YANIT... (kırp kırp -Mert)TA MI YAYINLASAK?

S Selam Mert Abi (not: Ayrıca selam Göktuğ Abi ve tüm Goyunlar :).
Ben 13 yaşında iyi bir Oyungezer takipçisiyim ve bu ikinci mektubum. Sana önceki yazdığım mektupta "Masaüstü mü alayım yoksa dizüstü mü?" diye sormuştum *(ben ne demiştim hiç hatırlamıyorum -Mert)*. Masaüstü almaya karar verdim. Sorularım aşağıda:
1- İki bilgisayar buldum. Birincisinin özellikleri şöyle: İntel Core i7-2600 Quad Core işlemci, Asus H61 anakart, 8GB bellek, Asus NVIDIA GeForce GT545 3GB ekran kartı. İkincisini özellikleri de İntel Core i5 3570K işlemci , Gigabyte GA-Z77M-D3H anakart, 8GB bellek, Zotac NVIDIA Geforce 560ti 2GB ekran kartı şeklinde. Hangisi iyi? Aynı fiyatta bu iki bilgisayar da. Bana kalırsa birincisi daha iyi fakat ekran kartı konusunda kararsızım *(bingo -Mert)*.
2- Senin bildiğin daha 2000 TL civarı daha iyi PC var mı? *(var -Mert)*
Not: Bu konfigüsasyonlar toplama değil, hazır bu arada.
Cevaplarsan sevinirim. Cevaplamazsan da Oyungezer'in tüm Goyun'larını Gurban Bayramı'nda keserim ona göre! *(Meee! Mee! NOT MEEE!! -Goyun)* Görüşürüz. Ege Türker

C Ben de 13 yaşıdayken sıkı bir Level takipçisiydim. Yani düz mantıkla gidersek, 23 yaşına geldiğinde Oyungezer'in çekirdek kadrosunun ve pek çok serbest yazarının kuracağı yeni bir derginin donanım bölümünde kalfa olabilirsin. Ben de o zamana kadar usta olurum. İşte o zaman gerçek yüzümü gösteririm! *(Vay canıma ya Mert çok fantastik olmuş bu fikrin -Burak)* Neyse, ne diyordum? Gel sen bu iki sistemden de vazgeç ve bizim İdeal Sistem'e takıl. Ama eğer bunlardan birini illa ki almak istiyorsan, 560ti'li modeli tercih et. Cevapladım, sevin. Görüşmek üzere.

(KONU YOK) (neden? :(-Mert)

S Merhaba Mert. "Nasılsınız ofis olarak? Keyifler yerinde mi? Tatil nasıldı?" gibi kısa ve öz sorulardan sonra klişe olacak ama fazla uzatmadan sorularıma geçiyorum. Gerçi pek soru sayılmaz görüş ve öneri almayı düşünüyorum.
Benim emektar 3 yaşına girdi. Kendisi masaüstü çalışıyor ve artık teklemeye başladı hafiften. Kasa ve güç kaynağından yana problemim olmadığını şimdiden söyleyeyim ve eski sistemimi buraya yazayım:
Gigabyte GA-MA78GM-UD2H anakart,
AMD Phenom X4 9650 işlemci
Hi-Level 2GB DDR2 bellek
Seagate ST3500320N SATA HDD.
Bunları değiştirmeyi düşündüğüm parçalar ise şu şekilde:
AMD FX 8120 işlemci,
MSI 970A-G46 anakart,
Seagate 3,5" 1TB 7200 64MB Sata3 HDD,
GSKILL Sniper DDR3-1600Mhz CL9 8GB bellek.

Açıkça belirtmek gerekirse bellek iyi mi değil mi karar veremedim (buraya bir tavsiye/öneri lütfen). Ve de sistem hakkındaki fikrin nedir? Ve son olarak ekran kartını yazmadığımı farkettim Sapphire HD4850 kendisi fakat değiştirebilecek param olmadığından bir sene civarında beklemek zorunda kalacak gibi duruyor. Kafamda 6850 civarı birşeyler var ama dediğim gibi... Neyse sorunlarım bunlar. Aydınlatırsan sevinirim. Bütün hepinize sevgilerle kolay gele. Enver TÜRE
Not: Yayınlanmak sorun değil önemli olan cevap vermeniz (deyince daha mı çok yayınlanıyor diye de sormak istiyorum bak şimdi).

C Selam Enver, Bellek de dahil iyi bir AMD sistem toplamışsın. Hem ilk sisteminden, hem de toparlayacak olduğun ikinci sisteminden anladığım kadarıyla AMD kanadından memnunsun ve o yönde ilerlemeyi düşünüyorsun. O nedenle Intel'in sözünü açmıyorum. Ama eğer Intel bir sistem toparlamak istersen gerekli bütçeyi ve güç kaynağının marka/modelini uçur bana, yardımcı olayım sana (börekler açmam ama). Ya da bütçeni karşılıyorsa bizim İdeal Sistem'den gerekli parçaları çek gitsin.
Ekran kartı konusunda, seneye kadar Radeon HD6850 eskiyecektir. Paranı biriktir, bir daha konuşalım. Hayırlara vesile.

BİN KAT GELİŞEN BİLİSAYARLAR

S Merhabalar, Yaz sıcağında atölyede çalışan ustalara ve çıraklara kolay gelsin. Nasılsınız, iyisinizdir inşallah *(ehem, kalfa demek istedin herhalde? -Mert)*.
1- 15 yıl önce aldığım bilgisayarım aklıma geldi de, 32MB RAM'i, 2GB hard-disk'i, 2MB da ekran kartı vardı. O zamanlarda süper sistem olarak. Şimdiki sistemlerde ise 32GB RAM, 2TB hard-disk, 2GB ekran kartı olabiliyor. Bilgisayar teknolojisi 1000 kat gelişmiş dedim kendi kendime *(benim bilgisayarım yoktu 15 sene önce. Bana göre ne kadar gelişmiş bilgisayar teknolojisi o zaman? -Mert)*. (:
2- Size sorum da var *(eyvah, yakalandık! -Mert)*:
İki tane harici sabit diskim var, kablo karmaşası olmasın diye ikisini de bir plastik kutuya koydum (kutunun her tarafı kapalı yani hava almıyor), öyle kullanıyorum. Bu şekilde kullanmam bir sıkıntıya neden olur mu? Bir de harici sabit diskleri uzun süre boyunca çalışır halde bırakmanın bir sakıncası var mı? Ben işim biter bitmez, usb kablosunu ve fişini çıkarıyordum. Bir arkadaşımın ise disklerini sürekli olarak bilgisayara ve elektriğe bağlı olarak çalışır halde kullandığını görünce şaşırdım.
Mektubuma yer verirseniz kendi kendime sevinir, mutlu olurum. Yayınlamazsanız da depresyona girerim artık *(ben de ordayım, haydi gel içelim! (çay neyin) -Mert)* .
İlginiz için teşekkür ederim, iyi çalışmalar *(mektubu daha yayınlanmadan "İlginiz için teşekkür ederim." demek, sigara içilmeyen alanlarda "Sigara içmeyin!" yerine yapılan "Sigara içmediğiniz için teşekkür ederiz." anonsuna benzemiş. -Mert)* Dursun Durmasın

C Selamlar Dursun, Mektubun, iki ay önceki Eren atarlanmasından etkilenmiş sanki. Son zamanlarda Organize Sanayi'nin yolunu tutan en sıcak, en samimi ve dilbilgisi açısından en hatasız mektuplardan biri. Teşekkür ediyorum o nedenle öncelikle. Bilgisayar teknolojisinin başını alıp gittiği zaten herkesin malûmu. Ama meseleye senin yaklaştığın açıdan yaklaşan hiç duymamıştım bugüne kadar. Buna ben de dâhilim elbet. Ama bundan 15 sene sonra, gelişen hız ve kapasiteye mobilite de eklenecek. Avucumuzun içine sığabilen cihazlar, belki de bugünkü en güçlü masaüstü bilgisayarlarından daha güçlü olacak. İnsanlar avuçiçi ürünlerle bunları yapamaz dediler! YAPTIM, OLACAK!! *(hşş, sakin. -Müdüriyet)*
Taşınabilir disklerin içinde, en kaba tabirle bilgisayarımızda kullandığımız sabit disklerden bulunur. Ve bu sabit diskler de, bir ekran kartı ya da işlemci kadar olmasa da ısınırlar. O nedenle bana kalırsa ikisini de bir kutuya tıkmak çeşitli sıkıntılar yaşamana neden olabilir. Kısacası, çıkar garipleri kutusundan biraz hava alsınlar.
İkinci soruna gelecek olursak. Eğer üşenmiyorsan, işin bittiğinde diskinin fişini çekmen her açıdan mantıklı. Takılı kullanmanın öyle aman aman bir zararı olmaz, ancak en basitinden boşu boşuna elektrik çeker sabit disk. Ayrıca sabit diskin bilgisayara takılıyken, yaptığın eylemlere göre arada sırada devreye girecek ki, bu da durduk yere ömründen yemen demek. Tabii bu durum, diskin ömrünü düşündüğünde devede kulak kalır ama yine de aklının bir köşesinde bulunsun. Ama sen depresyondan çıktın ve beni yalnız bıraktın! Alacağın olsun. Arada ziyaret et buraları.

BOZUK EKRAN SORUNSALI

S Selamlar. Birkaç ay önce HP dizüstüm bozuldu. Bir ara kendisini yere düşürmüştüm ve ekranı tamamen kırılmıştı. Tamir etmeyi başardık ama bir süre sonra, Kurban Bayramı'nda ekranın rengi değişti bir tuhaf oldu. Sorunu çözemedik. Sorunun ısınmadan veya önceden hasar almış ekrandan olduğunu düşünüyorum (gerçi bilgisayardaki tek problemler bunlar). Bilgisayarı nasıl tamir edebileceğim ve ısınma sorununu nasıl çözebileceğim hakkında öneri verirseniz sevinirim. Bu arada ben oyun tasarımına başlamak istiyorum. Game Maker'ı denedim ama İngilizce olduğu için biraz zor geldi. Oyun tasarımına başlamak için çok karmaşık olmayan ve Türkçe olan (sözlük falan olduğu için İngilizce de olabilir aslında ama Türkçe olursa daha iyi) bir program önerir misiniz? Sorularımı cevaplarsanız sevinirim. Kolay gelsin. Adnan Türkay

C Selam Adnan, Bana kalırsa ekranındaki sorun, ısınmadan ziyade düşürnenle alakalı. Bilgisayarın aşırı ısındığından dolayı böyle bir çıkarım yapmış olabilirsin ancak bu, bir dönem HP'lerinin ortak sorunu. Ekrandaki sorundan bağımsız olarak bu ısınma sorununu tamamen olmasa da giderebilmenin en iyi ve güvenli yolu, bilgisayarını servise verip temizlettirmekten geçiyor. Üstüne bir de sağlam bir dizüstü soğutucusu aldın mı tamam bu iş. Bilgisayarını servise gönderdiğinde ekranına da baktır bence bir. Sıcaklık sorununa paralel ya da kendi başına çözebileceğin bir sorundan daha büyüğü varmış gibi geldi bana orada.

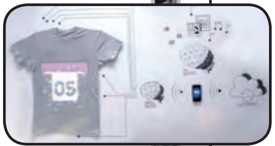
Diğer soruna gelecek olursak... Benim aklıma sadece bir zamanlar bir heves ettiğim ve biri ki saatte bile derme çatma bir şeyler yapabildiğim AGS (Adventure Game Studio) geldi aklıma. O da bildiğim tüm oyun geliştirme programları gibi İngilizce ne yazık ki. Ama belki benim bilmediğim bir şeyler vardır. Bu durumda da devreye Posta İdaresi giriyor. Oraya bir uğra derim ben.

Sonbahar'da da *donanim@oyungezer.com.tr*'deyiz, bekleriz. *-Mert*

SANAYİ DEVRİMİ

Hışırtılı kanatlarda saklıdır devrim.
-Koko Komisch

tShirtOS



Tinky Winky, Dipsy, Lala, Po. Sarılalım mı sıkı sıkı cnlrm??

Kuchofuku Air-Conditioned Cooling Pants Summer Fan-Cooled Trousers



İsmi uzun, aklı kısa icat. İyi ki ismi uzun, yoksa bu kadar kısa açıklama yapamazdım. Derken açıklama uzadı ve uzamaya devam ediyor. Susayım ben. Sustum.

TV Hat



iPhone ve iPod Touch'ınızı televizyhohAHAHA. HAHA, dur bi daha deneyeyim. iPhone ve iPoh-HAHAHAH. HAHAHAhay yok, yok abi anlatamayacağım ben bunu.

Cencorship Towel

Adamlar bizi düşünüp taa Minnesota'lardan RTÜK onaylı bu havluyu üretmişler! Sonra da Amerika çok rererörö. Hiç de bile. Hıh.



iPhone Handcase

Amerika iyi de, Japonlar sıkıntı. Mümkünse Sanayi Devrimi ve iPhone'dan ellerini çeksinler. Sululuğun lüzumu yok canım, aa!! (Kalfa'nın sinirleri artık Sanayi Devrimi'ni kaldırmıyor.)




BELEŞ OYUN CENNETİ
FREE 2 PLAY
SAYI: 06 | ISSN: 1306-3606 | 5.00 TL (KDV Dahil)
TAM 3 PROMOSYON KODU VE
2 DVD DOLUSU OYUN!
EN SIKI PVP OYUNLARI
Birbirimizi yemeye bayılıyoruz! Rekabetin en heyecanlısı bu oyunlarda...
TÜRK OYUN SEKTÖRÜ
Hayal bile edemeyeceğimiz bir noktaya doğru koşar adım ilerliyoruz!
YENİ SAYISI BAYİLERDE!
Usta editörlerimiz tarafından hazırlanan rehberler ile en üst noktaya kolayca çıkın.
RUNES OF MAGIC
BÖLÜM III:
KADİM KRALLIKLAR
RAPPELZ
Rappelz
En yeni özellikler ve rehberi ile birlikte
Oyun DVD'de
ABLE ARCHER
RED CRUCIBLE 2
Able Archer-Red Crucible 2
Son zamanların en büyük sürprizi
Oyun DVD'de
Brick-Force
Brick-Force
Bu oyun ekibimizi esir aldı.
Oyun DVD'de
AYRICA: > Aion Online > C9 > 4Story > Maestia > Nakrum > SkyLancer > TERA Online
> Mail.Ru Röportajı > Gravity Europe Röportajı > Cengizhan 2 ve ZombiRock Rehberleri
K.K.T.C. 6.00 TL. (KDV DAHİL)
06
9 771309 360003

EKRAN DIŞI





YİNE ZOMBİLER

Oldum olası "saf aksiyon" filmlerini sevemedim, ruhu olan ve hikâye anlatan filmler daha çekici geldi hep. Hatta bu yüzden arkadaş grubuyla yapılan sinema gezilerinin bir numaralı huysuzu konumuna bile düştüm (bkz: yaaonagitmeyelimbencehmpf). Bina yanarken pencereye yaklaşan helikoptere atlayıp kaçmak ya da otoyolda motorun üzerinde yandan geçen tırları biçerek polislerden kaçmak hadi neyse de dünyayı kurtarmak nedir allasen! Hem bu iş için süper kahramanlarımız yok muydu bizim; Superman, Spider-Man, X-Men, Kara Murat, Powerpuff Girls falan, bırakalım da onlara kalsın kötülüklerle savaşma mesaisi.

Tabii yine de herkes gibi ucundan kıyısından tuttum ben de aksiyon filmlerinin. Resident Evil serisi de bunlardan bir tanesi. İlk film, bana sorarsanız, nispeten iyiydi. Bilgisayar oyunu beyaz perdeye taşınmıştı, Milla Jovovich ve zombiler vardı... Ama Resident Evil gittikçe "meeeh, izleyek bari" kıvamına geldi benim için. Serinin beşinci filmi *Resident Evil Retribution* bu ay vizyona girecek. Fragmanından izlediğim kadarıyla dövüş sahnelerinin estetiği ve görsel efektler dışında filmin çok bir olayı yok ama türün, hikâyenin, oyunun sevenlerini ve hatta Milla Jovovich severleri sinema salonlarına doğru alalım.

DAMLA PINAR GÖK

EKRANDIŞINDAKİLER

112 - Total Recall
Çocukluğumuzda üç memeli kadın karakteriyle hafızalarımıza kazınan Total Recall, yeniden yapımıyla bir kez daha karşımıza çıktı.

113 - The Expendables 2
Yine eskiler... Ama bu sefer eski olan film değil oyuncular.

115 - Kıyıdakiler... Köşedekiler...
Ömer, Çin sineması diyince vurdulu kırdılı Jackie Chan filmlerinin ötesine geçememiş sığ editörlerimizin ufkunu açtı.

116 - Söyleşi: Cekin
Cekin'in "evladım sigortalı bir işe girseydin ya" diyen ebeveynlere verecek cevapları var.

118 - Anime
Siz de "büyüyünce astronot olacağım" diyen nesilden misiniz? Bakın bu hayal Space Brothers'ta nasıl gerçek oluyor.

130 - Posta İdaresi
Ağustos sıcağı postacıyı da vurdu, Grönland'dan gelen Gezenti istiyor.



TOTAL RECALL

AH O 80'LER!

Ellerindeki filmi seyircisi ölene kadar tekrar tekrar yayınlamayı seven kanallarımız sayesinde sanıyorum hepimiz Totall Recall (**Gerçeğe Çağrı** olarak Türkçeleştirilmişti) ismine aşinayız. Arnold abimizin, kafasına Mars yolcuğuna dair anılar yüklenmek isterken kendini ajanlar ve gizli güçler arasındaki bir komplonun içinde bulmasının öyküsü fazlasıyla sevilmişti. Dönem filmlerine göre derin sayılabilecek konusu ve filmin ötesinde yaratmayı başardığı dünyayla da ilgi çekmişti Total Recall. Pek çok kesim bu filmi *kült* olarak nitelendirse de, şahsen sinema tarihindeki yerinin önemini kabul etmekle birlikte biraz da abartıldığını söylemeden edemeyeceğim. Bilimkurgu dendiğinde aklıma hâlâ olasılık sınırları dahilinde gerçekten yaşayan bir dünya geliyor, "gelecek çok çılgın, o yüzden bir sürü uçuk şeyi bir filme doldurduk" temalı filmler değil.

Peki Gerçeğe Çağrı, bir "geleceğe dönüş"ü hak ediyor muydu? Cevabım kesinlikle evet. Gerçeğe Çağrı bütün o şamatanın ve kargaşanın içinde gerçekten ilgi çekici bir dünya sunuyor. Total Recall yeni haliyle orijinalinin iyi yanlarını almakla kalmamış, üstüne hepimizi yakalayacak türden ayrıntılar da katmış. Son dönemde kariyerinin zirvesinde diyemeyeceğimiz Collin Farrel, bir Arnold olmasa da rolünün hakkını fazlasıyla veriyor. Bir anda bütün dünyası yıkılan ve teselli ödülü olarak süper ajan yeteneklerine kavuşan mağdur karakter rolü için oldukça iyi bir tercih aslında. Bunun yanı sıra filme eklenen Kate Beckinsale ve Jessica Biel rekabeti de oldukça güzel işlenmiş. Karakterler o kadar da içi dolu tipler sayılmazlar ancak başarılı kurgu ve filmin temposu bunun fark edilmesinin önüne geçiyor.

Total Recall geçmişe de selam göndermeyi ihmal etmiyor. Arnold'ın içinden çıktığı o şişman kadın veya "anı yüklenen biri Mars'a gitmek istemişti, kafayı yedi" dedikoduları ve daha pek çok detay filmin içinde saklı duruyor. Yeniden yapımmış gibi düşünmeden ilk filmin ana fikrini alıp üstüne kendi dünyasını yaratan, izleyiciye sadece sahnelere bakarak bile o dünyanın kurallarına dair çıkarımlar yapma şansı veren bir filmden bahsediyoruz. Benim gibi bilimkurgu hastaları, hem çok abartıya kaçmayan etkileyici aksiyon sahneleri hem de kendisini sorgulayan tarzıyla bu filme bayılacaklar. Sadece sıkı aksiyon olsun diyen izleyicileri de oldukça eğlenceli bir filmin beklediğini söyleyebilirim.. **–Ali**



UYUYANA KADAR S.J. WATSON

UNUTARAK UYANMAK

Yaz tatillerinde genellikle polisiye ve gerilim tarzında romanlar okumayı tercih ederim. Bu yaz mevsiminin sonlarındaysa, "Uyuyana Kadar" adlı ilginç romanı okudum. Bir kaza sonucu hafızasını kaybeden Christine'in hikâyesini anlatıyor yazar S. J. Watson. "Hafıza kaybı" kitapseverler için fazla klişe bir tema belki ama ilk bölümlerde biraz düşük bir tempoyla başlayan roman, akıcı dili ve kim-neden sorularının sağladığı dozunda bırakılmış gerilim eşliğinde heyecanlı bir öykü anlatmayı başarıyor.

Christine, her sabah uyandığında geçmişini hatırlamayan, eşini ve yaşadığı evi, dahası kendisini tanıyamayan 47 yaşında bir kadın ve yazdığı günlüklerin yardımıyla kim olduğunu hatırlamaya, kendisine kimlerin yalan söylediğini ayırt etmeye çalışıyor. Kolay okunacak bir şeyler arayan ve kafa dağıtmak isteyen okuyuculara tavsiye ediyorum Uyuyana Kadar'ı. **–Noyan**



THE EXPENDABLES 2

BİZ DAHA ÖLMEDİK AĞALAR!



VHS kaset döneminin sonuna bile denk geldiyseniz "aksiyon filmlerinin yıldızları" dendiğinde aklınızda belirecek kadro az çok aynıdır. 2010'da gelen ilk Expendables filmi iyi bir Stallone projesi olarak akıllarımızda yer etse de "ikinci filme ne kaldı" dedirtmişti. Çok geçmedi ki "daha fazla yaşlı aksiyon filmi yıldızı" cevabı ensemizden vurdu.

Sylvester Stallone, Jet Li, Jason Statham, Bruce Willis, Dolph Lundgren, Terry Crews, Randy Couture, Liam Hermsworh, Arnold Schwarzenegger, Jean-Claude Van Damme ve Chuck Norris filmin ağır abileri olarak bizi selamlıyor. Bildiğiniz gibi pek çoğunun kıçının kılları ağardı, değil aksiyon filmi çekmek zıplayamazlar bile. Ama yine bildiğiniz gibi sinema bir nevi *yalan sanatı*. Her an bir çatışma, her an bir patlama, gövdeyi götüren kan revan sahneleriyle bezenmiş bu filme sinematografik bir bakış atamayız çünkü pek kötü işçiliği var. Gerçi derdi de bu değil filmin. Con Air'ın da yönetmeni olan Simon West istiyor ki bu müzelik adamlarla eskiyi yâd edelim, onlarla gülelim, birlikte takılmalarına bakıp keyiflenelim, bu arada aksiyonun da dibini görelim... Bunu da kesinlikle başarıyor. Her karenin kas, kurşun, küfür dolu olduğu bir filmden tabii ki Cannes ödülü değil testosteron ödülü beklersiniz ki kralı var The Expendables 2'de. Van Damme döner tekmesini attığında, Chuck Norris her ağzını açtığında, *Ivan Dragon*'un her kalaslığında gülmekten yerlere devriliyorsunuz… veya nefret ediyorsunuz filmden. Ortasında durmanız pek mümkün değil! Jet Li biraz daha gözükeydi iyiydi, onun haricinde old-school tayfa için mutlaka görülmesi gereken bir film olmuş. **–Volkan**

THE XX - CHAINED

ZİNCİRİN TEK HALKASI



The XX şarkıları kendini sakinliğiyle belli eder ya hani, Chained de öyle. Kendisi The XX'in 9 Eylül'de çıkacak olan Coexist albümünün yeni single'ı olsa da, çalmaya başladığı anda tanıyabileceğiniz kadar karakteristik bir şarkı. Ha bana sorsanız biraz Burial'dan etkilenmişler derim, ama sopalarla kovalamayın sonra :)

Peki neler oluyor derseniz, Romy Madley-Croft ve Oliver Sim'in birbirlerine sıraladığı dizeler en sonunda birleşiyor ve beklediğiniz The XX riffleri kulaklarınızı dolduruyor. 2:45'lik bu şarkı kısalığıyla tadını damağınızda bırakacağından, takvimler 9 Eylül'ü göstersin diye serzenişte bulunabilirsiniz dünyaya. Gelsin artık şu albüm! **–Hakan**

BATTLESHIP

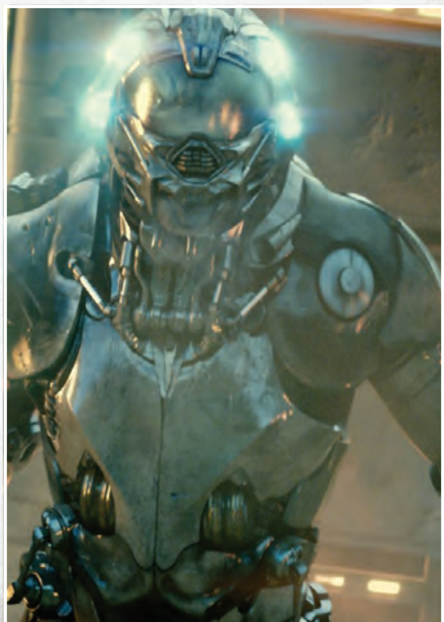
EH İŞTE

Bir süredir canım uzaylılarla dolu bir film izlemek istiyordu. "Independence Day'i bir yerlerden bulup yeniden izlemek lazım" diye düşünürken filmin yapım yılını unuttuğum için IMDB'den yardım aldım ve işte bu sırada "Battleship" ismi karşıma çıktı.

Taylor Kitsch (John Carter) , Alexander Skarsgard (Eric Northman desek de olur) ve Rihanna'nın ismi ve cismiyle karşılaşıyorsunuz bu "uzaylı istilası" temalı filme başladığınız anda. Hemen bir uyarı, filmden keyif almanın temel koşulu Rihanna'nın akıl almaz oyunculuğunu görmezden gelmek. Aksi takdirde kendinizi sık sık neden Rihanna'nın bu filmde rol aldığını düşünürken bulabilirsiniz.

Film tahmin edebileceğiniz ya da sonradan öğrendiğinizde şaşıracağınız şekilde Hasbro'nun dünyaca ünlü Battleship oyununu temel alıyor. Hani o oyunla ne benzerliği var derseniz, filmin bir iki sahnesinde klasik oyun tahtasına benzer birkaç şey görüyorsunuz ki tüm benzerlik bundan ibaret. Battleship; konusu klişe, anlatım tarzı yavan ve gereksiz uzunluğu sebebiyle sıkıcı olmaktan kurtulamayan bir bilimkurgu filmi olarak tanımlanabilir. Uzaylılarla iletişim kurmak için dünya benzeri bir gezegene sinyal yollayan insan ırkı ve bu sinyali aldıktan sonra bize girişmeye gelen uzaylıları konu alıyor film. Ama bunu yaparken isim babası oyun, son derece dar bir hareket alanı, muhtelif kötü oyunculuk örnekleri arasında sıkışıp kalıyor. Özellikle heyecan ve duygu yoğunluğunun pik yapabileceği sahnelerin çok basit şekilde harcandığını görmek filmi bir parça daha sıkıcı hale getiriyor.

Yeni yapım bir uzaylı istilası filmi izlemek istiyorsanız tabii ki de oturup Battleship'i izleyebilirsiniz. Ama "güzel" bir uzaylı istilası filmi izlemek isterseniz diyorum ki "Independence Day'i bir yerlerden bulup yeniden izlemek lazım." **–Erce**



SEMA ASLAN – KOZALAK

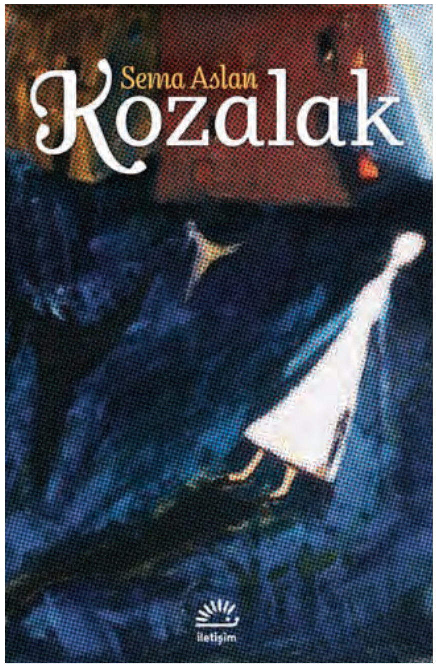
NE YAZIK Kİ ÇOK MAHÇUPTU

Dilerim ki, yazıyı okumadan bu kitabı bulmuş olursunuz. Böyle pelür bir kitap da olsa çünkü bulduğunuz, arındırıcı bir hüzün de, üzücü bir aşk da, kimsenin yardımı, rehberliği olmadan keşfetmiş olmanın yaratacağı yakınlık başkadır ne de olsa. Dilerim büyük bir kitapçının "yeni çıkanlar" raflarına bakarak, kuleler, kaleler yapılmış çok satan kitapların (tuğla bile olmaz halbuki çoğundan) yanından geçerken bulmuş olun Kozalak'ı, ama alt raflarda pek tabii. Sonra gayri ihtiyari arkasını çevirin, yayınevlerinin kitabın ruhuyla ilintisiz, bol üç noktalı, hıçkırıklı tanıtım yazısını atlayıp (siz kaçın kurasısınız) şu alıntıyı okuyun:

"Onlar gibi uydurukçuluk yapmıyorum; ses veriyorum.
Dile gelmek isteyen hikâyelere ses veriyorum ki, önünü arkasını bilsin bu kalabalık.
Bu cahil kalabalık. Cahiller, uydurukçular. Hepiniz üşüyeceksiniz, hepinizin ayağını toprak örtecek."

Kuvvetli bir çekilme hissine direnerek rastgele açıp okuyun; *"yıllar boyu ar ettim, sustum. Şimdi ne edeceğim, bilmiyorum"*, *"Kısa boylu, kumral ve hiç erkeğe benzemiyor öyle mi? Alemsin valla?"*, *"Demek cansız değilmiş kozalaklar. Demek ağaçlarından ayrıyken bile yapraklarını açıp kapayabiliyorlarmış. Ben bir kozalak olmak istiyorum"*. Elinizin kesildiğini yeni fark etmiş gibi hissederseniz eğer, Kozalak yapraklarını üstünüze kapamış olacak zaten. Öyle ki, belki siz eve dönene kadar bitecek. Ama fısıltılarının yankısı uzun süre dinmeyecek. Bu tuhaf, cesur ve zarif ilk romanın neden peşinizi bırakmadığını bulamayacaksınız. Ta ki içinize yerleşen o tını boz bir çocukluk hatırasını bulup ses verene kadar. O an kalbiniz billur bir damla gibi yerinden düşüp, ten kafesinize çarparak dağılana kadar. **-B. Emre**





FROM UP ON POPPY HILL

İYİ Kİ VARSIN GHIBLI

Bir manga uyarlaması olan From Up On Poppy Hill'in, Goro Miyazaki'nin *"Miyazaki'nin oğlu"* olarak anılmaktan kurtulma yolunda ilk büyük adımı olduğunu söyleyebilirim. İlk yönetmenlik denemesine yeltendiğinde (pek başarılı olamamış Tales from Earthsea'den bahsediyorum) babasıyla arası biraz açılmıştı ama Hayao Miyazaki bu filmde oğluna senaryo ve diğer bazı konularda destek çıkmış. Yani aradaki buzların artık tamamen eridiğini söyleyebiliriz. Neyse ama, fazla uzatıp arka planda olup bitenin bu güzel filmin önüne geçmesine izin vermemeli.

1960'lar Japonya'sında küçük bir balıkçı kasabasında geçiyor filmimiz. Kore Savaşı'ndan dönmemiş babasını her sabah göğe denizci bayrakları çekerek bekleyen Umi ile Umi'ye hayran, okul gazetesi çıkarma görevini üstlenmiş Shun'un tanışmasını anlatıyor. Bir taraftan okulun tarihi kulüp binasının yıkılmasını engellemeye çalışırlarken bir taraftan da ebeveynlerinin geçmişine dair hayatlarını etkileyebilecek bilgiler öğrenmelerini, bu sırada da duygusal olarak yakınlaşmalarını da anlatan, "slice of life" türünde sevimli bir yapım From Up On Poppy Hill.

Filmi izledikten sonra hissedilenler arasında en belirgini insanda nostaljik duygular uyandırması. "60'lar Japonya'sı bende ne nostaljisi uyandıracak" diye düşünürseniz yanlış yaparsınız. Çizim tarzından ya da karakterlerin naifliğinden; bir yerden mutlaka yakalıyor sizi. Benim favori Ghibli filmim *Whisper of the Heart*'a benziyor biraz. Goro Miyazaki bu seviyede filmler yapmaya devam ederse, belki bir gün zamansız göçüp giden yönetmen Kondo Yoshifumi'nin yerini biraz olsun doldurabilecek kişi olabilir. **–Ömer**







90'LAR ZHANG YIMOU SİNEMASI

Zhang Yimou ismini bilenlerin fazla olmadığını tahmin ediyorum. Bilenleriniz de büyük ihtimalle Hero, House of Flying Daggers, Curse of the Golden Flower ve yakın zamanda karşımıza çıkan Christian Bale'li The Flowers of War gibi harika filmlerle kendisini tanıyordur diye düşünüyorum. Peki ya size Çin kültürünün ve Çin tarihinin büyük hayranı bu dahi yönetmenin 90'larda daha az epik ama "en az" biraz önce saydıklarım kadar muhteşem filmlere imza attığını söylesem? **-ÖMER AKDAĞ**

RAISE THE RED LANTERN (1991)

İzlemeden ölünmemesi gereken filmlerden birisi Raise the Red Lantern. IMDB'de ülke ülke dolaşırken Çin'in en yüksek puanlı filmi olması vesilesiyle tanıştım kendisiyle. Zhang Yimou'nun eski yapımlarına ilgi duymamı sağlayan eser de bu oldu.

1920'lerde Çin'de varlıklı bir yaşam sürdüren ve üç eşe sahip olan bir adamın ve eşlerinin hikâyesi anlatılıyor filmde. Birinci eşin yaşı ilerlemiş ve evin beyi için cinsel çekiciliğini kaybetmiştir. İkinci eş yıllardır ona bir varis verememiştir. Üçüncü eşse huysuzluğuyla gözden düşmüştür. Eğitimli ve güzel Songlian, bu kişiye dördüncü eş olarak verilir. Raise the Red Lantern asıl olarak bu eşlerin, evin beyinin gözüne girebilmek için birbirleriyle verdikleri mücadeleleri konu almakta. Filmin hikâyesini bu şekilde özetlediğimde olayların merkezinde evin beyi varmış gibi duruyor olsa da durum öyle değil. Aslında eşler için önemli olan şeyin evin beyinin olmadığı, filmin üstün sinematik anlatımı sayesinde çok net görülebiliyor.

Zhang Yimou'nun 90'lardaki bir numaralı oyuncusu **Gong Li**'nin ve üçüncü eş rolündeki **Saifei He**'nin performansları ve gerçekdışı güzellikleri insanın aklında kaçınılmaz olarak yer ediyor. Onun dışında Zhang Yimou'nun ileriki dönem filmlerindeki olağanüstü görsel dilinin durup dururken ortaya çıkmadığını da bu filmde açıkça görebilirsiniz. Bir de son olarak belirtmek gerekirse, şu kadın dediğimiz varlığın karanlık taraflarını çarpıcı bir şekilde resmeden bir filmdir Raise the Red Lantern.



TO LIVE (1994)

1940'larda, Çin'in geçireceği sıkıntılı dönemlerin arifesinde vurdumduymaz zengin çocuğu Fugui, ailesinin tüm mal varlığını kumarda kaybeder. Onun umursamaz davranışlarından sıkılan hamile eşi Jiazhen (Gong Li) de kızlarını da yanına alarak onu terk eder. Fugui bir süre sonra eşi ve çocuklarıyla yeniden bir araya gelir ama hayatlarındaki inişler, çıkışlar ve tekrar inişler iç savaş ve Mao devrimleri sırasında devam eder. Özellikle çocuklarıyla ilgili zorluklar peşlerini hiç bırakmaz ve biz de insanoğlunun zorluklar karşısındaki alışma ve olgunlaşma yeteneğine şahit oluruz. Yalnız bu filmin en çok hoşuma giden yanı, sayısız trajik olay yaşansa bile hiçbir zaman "damar" olmaması. Hani son derece klişe bir tabir vardır ya "her şeye rağmen yaşamak" diye, film boyunca ve özellikle filmin sonunda hissedeceğiniz şey direkt olarak bu olacak.

Filmin bir başka yönü de şu; Mao komünizminin sıradan halka iyisiyle kötüsüyle nasıl yansıdığını tarafsız bir şekilde gözlemleyebiliyorsunuz. Yönetim biçimlerine ilginiz varsa Maoculuğun pratikte insanların hayatını nasıl etkilediğine dair izlenimler edinebileceğiniz bir film To Live. Birkaç sahnesinin bazı komünistlerin tepkisini çekmesi sebebiyle, Zhang Yimou'nun bir süre film çekmesinin yasaklanmasına da sebep olmuş ayrıca.



THE ROAD HOME (1999)

Bir köylü kızıyla köye yeni gelen öğretmenin aşkını konu alan, son derece basit bir film **The Road Home**. Asıl güzelliği de zaten bu basitliğinden gelmekte. Muhtemelen sizin için de aynı şey geçerlidir; karşı cinsten birisinden hoşlanmaya başladığımda hemen aklımda bin bir soru dönmeye başlar; "zevklerimiz uyuşur mu, zaman geçtikçe hâlâ hoşlanmaya devam edecek miyim" vesaire vesaire. "Bu şekilde bir düşünce yapısıyla ilişkilere yaklaşmak yanlıştır ya da doğrudur" şeklinde bir teşhis koymak bana düşmez elbette. Ama şu da bir gerçek ki; bu mantaliteye sahip birisi olarak, asla uzaktan gördüğüm ve en fazla 1-2 cümle konuştuğum bir kızla sevgili olmayacağım. "Normal olan da bu" diyebilirsiniz ve muhtemelen de haklı olursunuz ama ne bileyim, böyle düşününce de insanı nahoş bir melankoli, naifliğe dair bir özlem de kaplamıyor değil. The Road Home da insanın kafasında bu düşüncenin fazlasıyla dönmesini sağlayan bir yapım.



Film hakkında bir diğer değinmem gereken şey de elbette *Zhang Ziyi*. Eğer sonraki on yılda Çin'in en büyük yıldızı Zhang Ziyi olmuşsa bunun sebebi; Zhang Yimou'nun, daha önce doğru düzgün sinema tecrübesi olmayan 19 yaşındaki bu kızı alıp filmde başrol oynatması, onun da bu şansı boşa harcamayıp böylesine etkileyici bir performans ortaya koymasıdır.

Bunlar Da Var

1- Ju Dou
2- The Story of Qiu Ju
3- Shanghai Triad
4- Not One Less



CEKİN

İŞ HAYATININ SUPERMANLERİ

–DAMLA PINAR GÖK

HANİ HEP HAYALİ kurulan ama bir türlü gerçekleştirilemeyen -Avrupa'yı gezmek, grup kurup sahneye çıkmak, güneye yerleşmek gibi- şeyler vardır ya, yine de "belki günün birinde" diye bir köşede dururlar... İşte bu hayallerini gerçekleştirmeyi başaran bir grup Cekin. Koca koca adamlar akşam eve geldiklerinde kravatlarını çıkarıp, üzerlerine sahne kıyafetlerini geçirip adeta *Supermancilik* oynuyorlar. Hayır bir de müzikte de en az iş hayatında olduğu kadar başarılılar. Bu nasıl bir enerjidir, bu nasıl bir sahnede olma isteğidir anlayamadığımdan bir gidip konuşalım istedim. Bakalım nasıl oluyormuş bu işler (gerçi bizim için sonuç değişmedi, iş çıkışı bizi hâlâ kimse koltuğumuzdan ve pijamalarımızdan ayıramıyor).

Önce bize biraz kendinizden bahseder misiniz? Kimsiniz, neler yaptınız bugüne kadar?
Serhat Oypan: Ben Serhat, 12-13 yıldır gitaristim. 2 yıldır, yani Cekin'in kuruluşundan bugüne kadar grupta gitar çalıyorum. Şu an Asus'ta pazarlama bölümünde çalışıyorum.
Sinan Oypan: Ben Sinan, grubun bas gitaristiyim. Ben de 12-13 yıldır gitar çalıyorum. Bu proje için bas gitara geçtim. Son 2 aydır da Cekin ile beraber çalıyorum.
Güven Altuntaş: Ben Güven, grupta davul ve geri vokalleri yürütüyorum. 15 yıldır aktif olarak sahneye çıkıyorum. Cekin elemanlarının her biriyle geçmişte ayrı ayrı *müzik projelerinde yer aldım*, aynı zamanda en uzun süreli arkadaşlarımda. Web yazılım ile uğraşmaktayım.
Sinan Altuntaş: Ben Sinan, aslında gitaristim ama Cekin projesiyle birlikte vokal yapmaya başladım. Ben de uzun yıllardır farklı projelerde yer alıyordum. Aslında biz tam bir abi-kardeş grubu olduk :)

Aaa evet, ben bunu fark etmemiştim daha önce. 2 tane abi kardeşten oluşuyor grup. Bi' de Cekin Cekin diyoruz da grupta bir isim değişikliği olmuştu, değil mi?
Serhat: Grubun ilk ismi Jack in the Box'tı. Biz kendi aramızda konuşurken **Jack in** diye kısaltıyorduk zaten. Sonrasında "birazcık Türkçeleş-



tirsek mi ismi" diye düşündük ve arkadaşımıza sorduk *ne yapalım* diye. Tabii Jack in the Box diye aratınca Google aramalarında da çok çıkmıyordu grup. Tamamen Türkçe mi yapsak diye konuşurken ortaya Cekin çıktı. Neredeyse 5-6 aydır Cekin'le gidiyoruz, biz daha çok alıştık.

Özellikle üniversite yıllarında sık sık hayal edilen bir şey vardır; "abi bi' grup kurup Taksim'de sahneye çıkalım." Çoğu zaman hayalin ötesine geçmez ama siz bunu başardınız. Süreç çok zorlu oldu mu sizin için? Her şey planlı mıydı yoksa şans eseri mi bu noktaya geldiniz?
Serhat: Şans eseri değil çok planlı oldu. Biz de ilk başta "Taksim'de sahne alalım" üzerine kurduk grubu. Sadece ne tarz müzik yapsak diye çok düşündük. Kafamızda brit-alternatif bir tarz vardı. Şu an geldiğimiz noktanın brit'le alakası yok, daha çok popüler kültür şarkıları çalıyoruz. Sinan önceden de Taksim'de çalıyordu. Onun tanıdıkları üzerinden ilerledik. İlk başta bir deneme olarak "Pulp'ta çıkabilir miyiz" diye uğraştık. Sonra gittik konuştuk ve "biz çalmak istiyoruz" dedik. Onlar da "gelin deneyelim" dediler. Cuma ve cumartesi günleri ön grup olarak sahne almaya başladık. Bu 1,5-2 ay gitti böyle. Sonrasında Küçük Bronx'taki arkadaşlar vasıtasıyla Bronx sahnesinde çıktık ve 1-1,5 ay çaldık. Yaz sezonundan sonra yine Bronx'ta devam ettik. Geçen sezonda Factory, Mask, Balans Brau, Shaft gibi farklı yerlerde şansımızı denedik ama Küçük Bronx en sevdiğimiz mekân oldu. Aslında bir taraftan şans da bizim çok yanımızdaydı diyebiliriz.

Kendi besteleriniz var mı, yoksa sadece cover mı yapıyorsunuz?
Sinan: Şu an için 7 tane bestemiz var. Hatta önümüzdeki günlerde bir tane de klip çekmeyi planlıyoruz. Şarkımız neredeyse hazır. Bizim için çok farklı bir deneyim ve eminim yine çok eğlenceli bir süreç olacak.



Hepiniz sabah 9/akşam 6 çalışan iş güç sahibi insanlarsınız. Cuma akşamı işten çıkıp, Taksim'e gelip, kıyafetlerinizi değiştirip, sahneye çıkıp Supermancilik oynamak gibi bir şey oluyor sanırım bu durum?
Serhat: Onun gibi bir şey. İşten çıkıp buraya geldiğimiz çok zaman oldu. İş kıyafetlerimizle gelip sahneye çıkmadan hemen önce değiştirirdik. Sahnede olmak inanılmaz bir his, bambaşka bir dünya, çok keyif veriyor insana. Birkaç saat öncesinde bütçelerle uğraşırken, birkaç saat sonra elinde gitarın sahnede oluyorsun. Bir de hepimizin işi gücü olduğu için doğru zamanı bulmakta çok zorlandık. Ama herkes çok severek yaptığı için hiç sorun olmadı.

İşten gelip sahneye çıkarken "abi çok yorgunum" dediğiniz veya gece sahneye çıkıp ertesi sabah yataktan sürünerek kalkıp işe gittiğiniz zamanlar olmuyor mu? Birçok çalışanın akşam aktivitesi "evde pijamalarla dizi izlemenin" ötesine geçemiyor. Bu nasıl bir enerji yahu?
Sinan: Biz de onu çok düşündük. Geçen sene cuma akşamları çalarken biraz zorlanıyorduk; çünkü işten çıkıp tüm haftanın yorgunluğuyla gelip çalıyorduk. Ama ertesi gün cumartesiydi, yatıp uyuyorduk. Orada çok fazla sıkıntı olmadı. Cumartesi günleri sahne aldığımız zaman dilimi bizim için çok keyifliydi. Cuma akşamı yatıp dinleniyorsun ve ertesi gün sahnede dinç oluyorsun. Pazar günü de yatıyorsun. Biz işle müziği çok çakıştırmadık. Bu yüzden de hafta sonu çalmak istedik ve başardık.

Peki hiç "sahne mi iş hayatı mı" ayrıma geldiniz mi? Ya da gelseydiniz ne hissederdiniz?
Serhat: Hiç öyle bir ayrıma gelmedik, gelmek istemiyorum açıkçası. Müzikten çok fazla keyif alıyorum ama işimi de çok seviyorum. Müzik için hakikaten çok büyük bir ışık görmedikçe işimi bırakmam.
Sinan: Karşıma müzikle ilgili bir fırsat gelirse hiç düşünmeden müzik derim. Şu anki yaklaşımımda gündüz yaptığım iş benim hobim, asıl işim müzik.

Yeni sezonda planlar belli mi? Neler olacak?
Serhat: 25 Ağustos'ta yeni sezon programlarımız başlıyor, 2013 Haziran sonuna kadar her Cumartesi **Küçük Bronx**'tayız. Bunun yanında, üzerinde çalıştığımız bir tane daha projemiz var ama henüz netleşmediği için şu an paylaşmak istemiyoruz. Fakat çok eğlenceli bir projemiz daha yolda. Ayrıca sosyal medyayı daha fazla kullanacağız. Sinan bize o konuda çok şey kattı ve katmaya devam edecek. O tarafta da farklı planlarımız var. İsteyen bizi *facebook.com/cekincekin* ve *twitter.com/cekincekin* adreslerinden takip edebilir.

Sizin yaptığınız şeyi yapmak isteyen okuyucularımız mutlaka çıkacaktır. Ne gibi tavsiyeleriniz var onlar için?
Serhat: Böyle bir niyetleri varsa her ne olursa olsun bu yoldan kesinlikle sapmasınlar. Bizim ilk başladığımızdaki çalışmamız, uyumumuz ve düşünce yapımız o kadar değişti ve gelişti ki. Son 1 yıldır hakikaten bir şeyleri başarmışız diyorum. Eyvallah zor; ama dönüp baktığında o kadar güzel şeyler elde ediyorsun ki. Bence buna değer.
Sinan: Sonuçta vakit ayırmak istediğiniz zaman mutlaka ayrılıyor. "Ben çalışıyorum, akşam vaktim yok" kendini rahatlatmaktan öte bir şey değil. Evet çok yorgun olunuyor akşam eve geldikten sonra ama gerçekten istendikten sonra yapılabiliyor. Biraz keyiften ödün vermek gerekiyor. Keyif derken evde yatmaktan bahsediyorum. Ama onun dışında gözde büyütülecek, çok zor bir şey değil.
Güven: Müzikten keyif alabilmek için önce dinlemek gerekli sanırım. İyi bir müzisyen önce iyi bir dinleyici olmalı.

SPACE BROTHERS (UCHUU KYOUDAI)

HAYALLERİNİN PEŞİNDEN KOŞMAK İÇİN ASLA GEÇ DEĞİLDİR -İPEK CEVAHİR

Biraz hayalperest olmayı her zaman sevmişimdir. Asla bitmeyecekmiş gibi geçen günlerin bir anda unutulmuş anılara, uzak sözlere, hayallere dönüşüp kaybolduğu yıllar artık çoğumuz için geride kalmış olabilir. İzlerken böyle bir ruh halinde olacağımı bile bilmeden tanıştım **Space Brothers**'la. Ama peşinen söyleyeyim; bu hüzünlü bir hikâye olmaktan çok uzak bir macera. Hatta 30'lu yaşlarındaki bir iş adamının çocukluk hayalini hatırlaması ve onu gerçekleştirmeye çalışmasını anlatıyor.

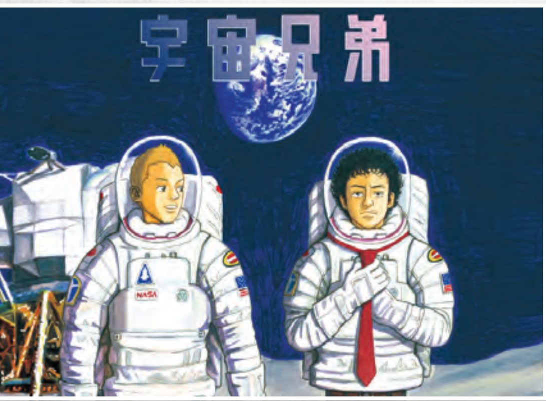


BİRAZ BAŞA SARALIM

Nanba Mutta ve Nanba Hibito, araştırmaya ve maceraya meraklı iki kardeştir. 2006 yılının sıcak yaz aylarında gökyüzünde parlak bir cismin Ay'a doğru uçtuğuna şahit olan kardeşler, kendilerini bu dakikadan itibaren astronot olup uzaya gitme hayallerine adarlar. Tabii ki çocukluk hayalleri her zaman dilediğimiz gibi sonuçlansaydı ortalık süper kahramanlardan geçilmezdi. Mutta ile Hibito'nun hikâyesine 19 yıl sonrasından devam ederken göreceğimiz gibi, Mutta da büyüme engeline takılıp zamanla bu hayalini ve kardeşine olan sözünü unutmuş, kendini yaşamın sıradanlığına kaptırmıştır. Hibito ise Ay'a ayak basacak ilk Japon olmanın gururuyla Houston'da yaşayan bir astronot olmuştur.

32 yaşında (patronuna kafa attığı için) bir araba geliştirme firmasındaki işinden kovulan Mutta, ne yapacağını bilemeden evine, ailesinin yanına döner. Bütün iş aramaları başarısızlıkla sonuçlanan Mutta'nın durumunu öğrenen Hibito, abisine birbirlerine verdikleri sözü hatırlatan bir mesaj gönderir. Mutta mesajı alsa da artık bir astronot olmanın imkânsız göründüğünü düşünmektedir. Aradan bir süre daha geçtikten sonra Mutta yeniden bir iş bakmayı düşündüğü sıralarda, evine *JAXA*'dan (Japan Aerospace Exploration Agency) -her ne kadar hiçbir başvuru yapmasa da- astronot seçme sınavlarına başvurusunun kabul edildiğini haber veren bir paket gelir.

Özünde hayallerin peşinden gitmek için asla geç olmadığını eğlenceli bir dille anlatan bir hikâye Space Brothers. Mutta "abisi her zaman kardeşinin önünden gitmelidir/onu korumalıdır" mantığında hareket eden bir karakter. Bu yüzden hayatının farklı dönemlerinde kazanamayacağı kavgalara girmekten, kardeşine laf ettiği için patronuna kafa atmaktan başı türlü belalara girip durmuş. Küçük kardeş Hibito ise ailenin başarılı çocuğu ama daima abisine inanan ve onu bekleyen, kendi bildiği şekilde gaza getirmeye çalışan birisi. Karakterlerin özellikle animelerde daha popüler bir yaş grubu olan gençlerden oluşmaması ve *seinen* türündeki böyle bir hikâyeye uyacak şekilde, yaşça daha olgun bir kitle arasında yaşanması güzel bir gerçeklik payı katmış. Bunun yanında ne kadar komedi öğeleri taşısa da karakter tasarımlarının ciddiyete daha yakın olması bir başka artı yanı.

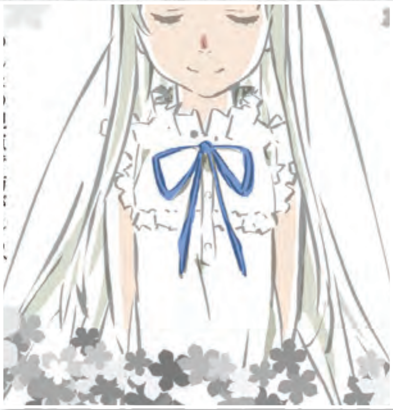


Anime serisi, Chuuya Koyama'nın 2008'de yayınlanmaya başlayan ve hâlâ yayına devam eden mangasından uyarlanıyor. Manga serisi, 2011 yılında Japonya'nın en prestijli manga ödüllerinden olan Shogakukan Manga Ödülleri'nde ve Kodansha Manga Ödülleri'nde "En İyi Genel Manga" kategorisini kazandı. Bu sene nisan ayında başlayan anime adaptasyonunu A-1 Pictures yapıyor. Ayumu Watanabe'nin yönettiği seride Mutta'yı Hiroaki Hirata (One Piece - Sanji, Tiger & Bunny – Kotetsu) ve Hibito'yu da Kenn (Hitman Reborn! – Dino) seslendiriyor.

SADECE BU KADAR DA DEĞİL

Serinin ayrıca mayıs ayında Japonya'da bir de live-action film uyarlaması gösterime girdi. Film uyarlamasında Mutta'yı Shun Oguri (Hana Yori Dango'da Rui Hanazawa), Hibito'yu da Masaki Okada (Hana-Kimi'de Sekime Kyogo) canlandırıyor. Live-action filmi ayrıca yurt dışındaki film festivallerinde halen gösterilmekte.

Ayrıca hoş bir not da eklemek istiyorum… Mangayı çizerken Coldplay dinlemekten keyif aldığını söyleyen Koyama, geçen sene Fuji Rock Festival için Japonya'ya gelen Coldplay'le bağlantı kurup filmin tema müziğini yapmak isteyip istemeyeceklerini sormuş. Filmin tanıtım videosu izlettirilen Coldplay'se videoyu çok beğenmiş ve "Every Teardrop Is a Waterfall" şarkısını filme tema müziği olarak kullanılması için armağan etmiş. Space Brothers, hayatının ortasında hayallerini gerçekleştirmek için ikinci bir şansı yakalayan umutsuz bir adamın yaşadıklarını biraz komik, biraz ciddi ve biraz da umut verici bir şekilde işleyen başarılı bir seri.



ANO HANA FİLM OLARAK GERİ DÖNÜYOR

Geçen yıl bittiğinde izleyicilerini gözü yaşlı bırakan Tatsuyuki Nagai'nin (Ano Natsu de Matteru ve Toradora!) yönettiği **Ano Hana** (Ano Hi Mita Hana no Namae o Bokutachi wa Mada Shiranai) serisinin filminin yolda olduğu duyuruldu. 2013'te Japonya'da gösterilecek filmin, hikâyeyi hayalet karakterimiz Menma'nın gözünden anlatacağı söyleniyor. Seride sıkı dostlukları olan bir grup çocuğun, aralarından Menma adlı bir arkadaşlarının ölümünün ardından dağılmaları ve Menma'nın yıllar sonra hayalet olarak karşılarına çıkması anlatılıyordu.

MAGI EKİMDE BAŞLIYOR



Magi: The Labyrinth of Magic, *animesi olsa ne güzel olurdu* diye diye severek okuduğum ama pek umutlanmamaya çalıştığım bir seriydi. Başka bir şey isteseymişim diye kendimi klişe zincirlerine vurduğum bir durum daha yaşandı çünkü kısa süre önce Magi'nin anime adaptasyonu duyuruldu! Üstelik öyle belirsiz bir gelecekte, *herhalde seneye* diyeceğimiz ve hakkında yeni bir şey duyurulana kadar unutacağımız gibi bir zaman diliminde de değil. Hemen sonbahar sezonunda yayına başlıyor ve fragmanları çok iyi görünüyor. Shinobu Ohtaka'nın 2009 yılında yayına başlayan fantastik macera manga serisi Magi: The Labyrinth of Magic, şu an 13. cildine ulaştı ve hâlâ yayın hayatına devam ediyor. Ohtaka'nın daha önce Sumomomo Momomo adlı komedi manga serisi animeye uyarlanmıştı. Magi'nin anime adaptasyonu ise A-1 Pictures tarafından yapılacak. Serinin yönetmenliğini Koji Masunari (Read or Die), senaryosunu Hiroyuki Yoshino (Code Geass, Macross F), karakter tasarımlarını ve animasyon yönetmenliğini de Toshifumi Akai (FMA: Brotherhood, So-Ra-No-Wo-To) yapacak.



IKUHARA NELER PLANLIYORSUN?

Geçtiğimi ayın ortasında ünlü yönetmen Kunihiko Ikuhara sevenlerine mini bir kalp krizi yaşattı. Geçen yılın en ilginç serilerinden biri olan Mawaru Penguindum yeterince baş döndürmemiş gibi, PenguinDrum'la bağlantılı görünen *PenguinBear* projesi için bir site yayına başladı. PenguinBear'ın sitesinin, dünyanın en büyük etkinliklerinden biri olan Comiket sırasında yayına girmesiyse ilginçti. Serilerinin Comiket etkinliklerini duyurmak için zaman zaman bazı firmalar ilginç yollara başvurduğundan, önce bunun da benzer bir duyuru olabileceği teorileri ortalarda döndü. Yine de çoğunluk, internet sitesinin bir film ya da seri projesi gibi bir plana daha çok benzediği konusunda hemfikir görünüyor. Sitede sadece Mawaru PenguinDrum'ın logosuna açıkça benzeyen yeni bir logo ve şu sözler yer alıyor: "I will not be confused by that clear storm. I will find it."

TANIGUCHI'DEN FANTISISTA DOLL

Code Geass'ın yönetmeni ve yaratıcısı Goro Taniguchi'nin yeni bir orijinal anime serisi duyuruldu. Bishoujo bilimkurgu tarzında olacağı söylenen Fantisista Doll adlı yeni serinin açılan sitesinde, serinin Sora no Otoshimono (Heaven's Lost Property) ve Haganai animelerinin yönetmeni Hisashi Saito tarafından yönetileceği, karakter tasarımlarını Anmi adlı sanatçının, animasyon karakter tasarım uyarlamalarınıysa Hiromi Kato'nun (Kobato, Guilty Crown) yapacağı açıklandı. Bu sefer Taniguchi'nin yönetmen olmayacağının ama yaratıcı yapımcı olarak projede yer alacağının da altı çizildi. Ayrıca Fantisista, Taniguchi'nin daha önce üzerinde çalıştığı açıklanan cosplayciler için hazırlanan yapımından ayrı bir projeymiş.





HETALIA'NIN 3. SERİSİ

Himaruya Hidekazu'nun bir webcomic olarak başlayan, manga ve anime adaptasyonlarıyla büyüyen ve dev kitlelere ulaşan hikâyesi Hetalia: Axis Powers'nın satır aralarında aslında dünya barışının yegâne yolunun açıklandığı bilgisi bir gün ortaya çıkarsa hiç şaşırmayacağım. Ülkelerin kişileştirilerek aralarında geçen absürd olayların komik bir dille işlendiği (ve evet, elbette Türkiye de aralarında) Hetalia, önümüzdeki zamanlarda 3. sezonuna kavuşacak (teknik olarak 5. seri de denilebilir aslında). İlk iki anime sezonu 2009-2010 yıllarında web üzerinden yayınlanan serinin, 2010'da bir de filmi yapıldı. Yeni serinin yayın tarihi ile ilgili bir bilgi henüz yok.



N.E.M.

Göktuğ Yüksel
goktug@oyungezer.com.tr

ORION MUSIC FESTIVAL – BÖLÜM 1

OCAK AYINDA, kışın ve soğuğun artık beni iyice bunalttığı günlerden biriydi. Ofisimde, üstünde troll face'in olduğu kupamla sabahleyin bir taraftan çayımı içiyor, bir taraftan da o gün bitirmem gereken işleri gözden geçiriyordum... Sabah çayını severim gençler... Yudum yudum içerken çayımı, sol monitörümün sağ alt köşesinde yani gözümün tam önünde "bling" diye "yeni email" ibaresi belirdi, MetClub'dan... Senelerdir MetClub üyesiyimdir, bir sürü de getirisini gördüm, heyecanla "hayırdır la sabah sabah" deyip tıkladım... "Orion Music and More" şeklinde bir ibare gördüm. "Bu neymiş" diye kalbim hızlıcana çarparak okumaya devam ettim. Çok ciddi söylüyorum, o kalın kazak altından tüylerimin kazağı delercesine diken diken olduğunu ve gözlerimin sevinçten yaşardığını daha dün gibi hatırlıyorum. Zira daha evvelki hafta ofisteki arkadaşımla, beraber gideceğimiz şubattaki Megadeth konseri hakkında sohbet etmiştik, sonrasında da kendisine "Mayısta da Rammstein'a gidiyorum, bir de Metallica gelse bu sene, ne deli olur ama, tam bir metal senesi olmuş olur" demiştim. Sanki bunu duymuşlar gibi 2 gün 2 gecelik Metallica Orion Müzik Festivali duyuruldu bir hafta sonra. Yemin ediyorum benim gibi bu kadar aşka düşmüş ve seven bir insan için Aladdin efendinin bana sunduğu üç dilekten biri gibi bir şey oldu. Ama Aladdin işte ikinciyi sunmadı, eğer sunmuş olsaydı şu anda yanımda Adriana Lima ile yazıyor olacaktım bu yazıyı ama sağlık olsun n'apalım.

Araştıralım, Öğrenelim, Gazlanalım, Azalım

Tabi email'deki linklere son sürat tıklamaya başladım. Adamlar domain adı almışlardı ama sitede sadece "bekleyin ve görün" şeklinde şeyler vardı, Facebook'tan da hemen hesap açmışlar tabii. Onu da takip etmeye başladım. Her gün, sabah akşam bakar oldum. Birkaç hafta sonra biletler satışa sunuldu. Tabii MetClub üyeleri her zaman olduğu gibi herkesten önce alma inisiyatifine sahip oldular. Ve ben de en güzel biletten, "MetClub Ultra Pass" biletinden çaktım hemen iki tane. Ofisteki Megadeth yoldaşı arkadaşımı ikna etmek zor olmadı. Zira böyle tarihi bir Metallica olayını es geçmek kolay bir şey değil. Yemin ederim satın bile almadım, direkt "çaktım" demek istiyorum. Sabah 10'da mı ne satışa sunuldu bizim biletler. İkimiz benim ofiste saniye saniye geri sayım yaptık. Biletler satışa çıkar çıkmaz ÇAKTIK. Hemen print yaptık sonra biletlerimizi ve günün geri kalanında tabii ki şirkette Metallica havası estirdik. Hem başka adam toplamaya çalıştım hem de samimi olduğum iş arkadaşlarımın odalarını kapı kapı dolaşıp, içeri girip biletleri gösterip "U JELLY?" deyip içten bir şekilde "ehuehueuehuehuhue" diye güldüm...

Şimdiye kadar Ozzfest olsun, ne bileyim Woodstock olsun dünyadaki en büyük müzik festivallerinde headliner olmuş Metallica'nın, kendilerinin, öz be öz "Metallica Müzik Festivali" olması, bence Metallica tarihindeki hatta metal tarihindeki en önemli olaylardan biriydi. Eminim ilk Ozzfest'e giden kişi hâlâ anlatıyordur "lan o Ozzfest'in ilkinde gidip kafa sallamıştık biz, brede hey da hey de hey beaaaah" diye... Benim için Ozzfest'ten falan daha da önemli bir şeydi bu. Orion'ın sitesinde her gün bir şey yenilenmeye başladı. Yeni gruplar eklenmeye başladı. "Music and More" dedikleri için konserler haricindeki aktiviteler listelenmeye başladı. Ben de zaten diğer grupların verecekleri konserlerden ziyade, bir şekilde "James ve Kirk abilerimle bir kere daha buluşabilir ve konuşabilirim belki" diye heyecan yapmaya başladım. Kirk's Crypt olsun, James'in otomobil şovu olsun, Lars'ın sinema gösterimi olsun, her gün yeni bir şey eklediler ve heyecanıma heyecan kattılar. Festivaldeki bu özel olaylardan zaten kendilerine ait başlıklar açıp bahsedeceğim bu ay ve önümüzdeki ay.

Hazırlıklar, Hazırlıklar...

Normalde gidilen konserlerden hatıra tişörtü alınır öyle değil mi? Hani arkasında o seneki turun listeleri falan olur, önünde de sırf o tur için yapılmış özel bir grafik olur falan. Ama ben bunun yanı sıra yeni de bir adet edindim. Gittiğim her konser öncesi kendime yeni bir tişört alıyorum. 2003'de Kirk abimin beni sahneye çıkarttığı konser evvelinde de beyaz bir Metallica tişörtü almıştım kendime. Onu da yad etmek için biraz, bu festival için de iki tane daha aldım, evde bir gardırop dolusu metal tişörtü olmasına rağmen. Hobi işte ne yapalım, gönül verdik bu müzik türüne. Hastasıyız abi. Sonra "lan yapsam mı yapmasam mı" diye çok düşünüp bir de beyaz ESP LTD Explorer gitar çaktım abi. Tabii "aaa konseri hatırlatır, duvara asayım" diye almadım, pardon çakmadım o gitarı, maksadım o koca gitarı ta buradan New Jersey'e götürmek ve de James ve Kirk'e imzalatmak idi... Tabii permanent kalemlerimi falan da aldım. Hatta ve hatta normalde DSLR makine kullandığım için pratik bir fotoğraf makinem yoktu, koca DSLR'ı da orada içeri sokmayacakları için gittim bir de fotoğraf makinesi aldım. Çünkü olur da Kirk abimle falan tanışırsam kesinlikle iyi kaliteli resim istiyordum, iyi kaliteli video istiyordum. Bunu riske atamazdım. O yüzden gittim bir de Sony fotoğraf makinesi aldım... Artık her şeyim hazırdı... Gitarın da sapını gövdesinden ayırdım, klavyeyi evde bıraktım, sadece gövdeyi götürdüm ama ne yazık ki Explorer'ların şekli bir garip olduğundan yine de ufak değildi ve 3 günlük seyahate büyük bavulla gitmek zorunda kaldım. Olsun. Bu tür bir şey için her tür fanteziyi gerçekleştiririm ben...

East Coast, Olayın Nedir Senin?

Valla şu Amerika'da gezip görmedik yer bırakmadım diyebilirim. En beğendiğim şehrin San Francisco olması bir yana dursun, kendim için en uygun şehrin Los Angeles olduğunu düşünüyorum, ancak Florida eyaletini de çok beğenmiştim Doğu tarafından. New York'u ve Chicago'yu ise öyle çok beğendiğim söylenemez. Doğu tarafını pek sevmiyorum yani... Ancak bu benim New Jersey'e ilk seferim olacaktı. Oralarda uygun fiyata adam gibi otel bulamadık. Nereye baksak uyduruk uyduruk oteller dünya kadar para istiyordu. Uçak bileti de nedense çok daha pahalıydı. Los Angeles'a olan biletin iki katıydı resmen. Ben olayları irdelemeye çalışırken bir taraftan da alternatiflere bakıyordum ve arkadaşımla Philadelphia'ya gitme kararını verdik birkaç gün sonra. Hem ben bir şehir daha görmüş olacaktım, hem o meşhuuuuur "Rocky Steps"ten yukarıya doğru koşup çocukluk ikonum Rocky moduna girecektim hem de çok yüksek kaliteli bir oteli çok uygun fiyata bulduk... Tabii hayat bana Philadelphia'da "kanma gördüğün ön fiyata, toplarlar tüm paranı, sokarlar adama her şeyden ekstra, acıtırlar canını" manisini de öğretmiş oldu, ama o detayları önümüzdeki aylarda kaleme almak istediğim Philadelphia yazımda anlatırım :)

Konser Sabahı

Nasıl ki her konsere yeni tişörtle gitmeyi adet haline getirdim, konser sabahı hayvanlar gibi kahvaltı etmeyi de gelenekselleştirdim arkadaşlar. Bakın bu çok önemlidir. Orada insan sabahtan akşama kadar perişan oluyor, sıra bekliyor, itişiyor, tepişiyor falan. O yüzden bence sağlam bir kahvaltı, günü sağlıklı ve iyi geçirmeniz için çok önemli. Tabii başka bir şey de konser sabahı adam gibi tuvalete girmek. Bu uyarımı umarım göz ardı etmezsiniz, zira o festivallerdeki portatif tuvaletlerin içine girip bir 15 dakika orada harcarsanız, ne demek istediğimi daha iyi anlar ve sağınızı solunuzu temizlemeye çalışırken "ulan keşke









Gök++'ı dinleseymişiz" dersiniz. Neyse efendim. Philly'de kaldığımız ve de konser New Jersey olduğu için sabahleyin yaklaşık bir saat falan sürüş yapmamız gerekti. Ailenizin asfaltlara Orhan Gencebay'ın filmlerde çektiğinden daha fazlasını çektirten yazarı Gök olarak tabii ki yine bomba gibi bir Mustang aldım orada kendime. Bu sefer beyaz alayım dedim, Kirk ve James abimle tanışmaktaki heyecanımı ve de kendilerine karşı atan kalbimin temizliğini anlatsın diye... GPS'imizi açtık, varış noktamızı girdik ve bastık gaza... Mustang muhteşem bir araba ya, diğer tüm muscle car'lar bir yana, Mustang bir yana. Acayip bir sürüş zevki var arabanın... Neyse. Tabii oralarda park da ayrı bir dert. Konser Bader Field denen eski bir havaalanındaydı. Oraya ulaşmak için özel bir köprünün üzerinden geçmek gerektiğinden park alanı yapmamışlar. Şehrin içinde bir yerlere park etmemiz gerekti. Güzel bir çok katlı kapalı garaj bulduk, parkımızı ettik, suyumuzu muyumuzu, sırt çantamızı hazırladık ve dışarı çıktık. Üzerinde siyah tişört olan insanları takip ederek yolumuzu bulduk, sürü psikolojisiyle onların dizildiği sıraya girdik ve Bader Field'a giden özel servisleri beklemeye başladık. Ama bekle bekle servis mervis geldiği yok. Benim aklımdan neler geçiyor o sırada, diyorum "lan ya Kirk orada dolaşıyorsa, ya onu kaçırırsam, ya bunu kaçırırsam..." Sonra da "severim böyle aşkın ızdırabını ulan" dedim ve sıradan çıkıp bir taksi bulduk, atladık gittik. Ne yazık ki taksi de 10 MPH'u aşamayacak bir hızda ilerledi, zırt pırt da dur kalk yaptık zaten, çünkü manyak bir trafik vardı. Dediğim gibi köprü üzerinden geçildiği için orası darboğaz olmuş. Yarım saatte falan anca gidebildik. Ama sonunda o devasa mavi "Orion" logosunu gördüm ya, benim keyifler yerine geldi yeniden! :)

Açılın Beyler, MetClub Üyesiyiz, Açılın Lan!

Evet, üyesiyiz napalım hoca. Ehehueuhehu. Orada millet sıraya dizilmişken biz kendimize ayrılan özel turnikeden sıra mıra beklemeden içeriye girmek için ilerledik. Girdik diyemiyorum maalesef. Çünkü benim Explorer gitarı kapıdan içeriye sokmadılar... Neymiş efendim, uçları sivriymiş, ben o gitarla içeride millete saldırabilirmişim, "gitarı silah olarak kullanabilirmişim"... Valla 15 dakika dil döktüm heriflere "sırf bu konser için aldım bu gitarı hoca ben, taaa nerelerden uçakla getirdim, ta buraya kadar da çantada taşıdım, yapma gözünü seveyim, ne saldırması" dedim ama laf dinletemedim. Zaten sıcak tepemize vurmuş, arkamda koca çanta, taksiye binip geri gitmeye çalışsan yarım saat, geliş yarım saat. Gitarı imzalatamayacak olmama mı sinirleneyim, ekstradan kaybettiğim zamana mı sinirleneyim, taaaa Omaha'dan New Jersey'e gitar getirmeme mi sinirleneyim bilemedim. "Neyse" dedim, kendime hatırlattım: "Ne zaman ki başıma kötü bir olay gelsin, kafaya takmayarak tez zamanda çok daha iyisini buluyorum nasıl olsa" dedim ve de tabanvay yoluyla garajın yolunu tuttum. O noktada iPhone'um sağ olsun, çok güzel GPS görevi gördü ve de New Jersey sahillerinin oraları da keşfe çıkmış oldum. Yaklaşık 40 dakikalık istem dışı bir yürüyüşten sonra resmen kıçımdan ter aktı. Ulan daha içeriye giremedik, yiyebildiğim hiçbir halt yok, terden geberdim, yoruldum... Neyse, dediğim gibi "ya sabır" deyip gitarı Mustang'imizin bagajına yerleştirdim, "madem gitar yok, çantayı da bırakıyorum anasını satayım" dedim, çantayı da bıraktım, elime iki pet şişe su alıp tekrar Bader Field'ın yolunu tuttum. Evet, 40 dakikalık başka bir seferden sonra tekrar kapıya varabildim. Saat 3 olmuştu, 11'de açıldı kapılar, ben üçte yeni girebildim içeriye. İçeri girer girmez de o mavi Orion logosunun önünde hatıra fotoğrafı çektirmek istedim. Terden ıslanmış kotumun cebinden fotoğraf makinemi çıkardım, alet çalışmadı!!!! Sıcaktan olsa gerek herhalde, çünkü Sony marka bir aletin bozulduğuna hiç şahit olmamıştım. "Aha bi bu eksikti, yepyeni fotoğraf makinesi de bozuldu, fotoğraf işi de yalan oldu herhalde" dedim... Artık sinirden iyice kafayı yiyecek vaziyete geldim ulan... Neyse, iPhone ile çektik o resmi... Biraz külfetli oldu, ama resmen hissediyordum, başıma güzel bir şeylerin geleceğini...

"Sadece Metal Olmasın, Her Telden Olsun"

Diye düşünmüş Hetfield babamız. O yüzden sadece metal grupları yerine country yıldızı Eric Church'ten tutun, genç veletlerin peşinden koştuğu Avenged Sevenfold'a kadar bir sürü grup vardı festivalde. 39 grup mu ne gelmişti. Tabii içerisi hayvan gibi bir yer. Girişte zaten haritalarımızı aldık. Hemen mekanı keşfetmeye ve günü planlamaya başladık. "Acaba hangi sahne nerede, hangi aktiviteler ne tarafta olacak, bizim özel MetClub bölgemiz nerede" falan diye ilk saatimizi her yeri kısa da olsa gözden geçirip hafızaya atmak için kullandık. Açıkçası Sepultura haricinde hiçbir grup ilgimi çekmiyordu, hatta Sepultura'nın konserine bile gitmedik, çünkü dediğim gibi benim amacım orada Metalli-babalar ile görüşmekti. Sepultura'dan falan daha önemliydi benim için. Ulan ben ta nereden kalkıp oraya gelmişim, ilk bilet alanlardan biri olmuşum, 1.5 saat güneşin altında garajdan oraya iki sefer yapmışım. Bana ne be kardeşim diğer gruplardan, ben Metallica aşkına tepmişim onca yolu. Neyse, 4 tane büyük sahne yapmış adamlar. En büyük olanı Orion idi, bunun yanı sıra Fuel sahnesi, Frantic ve de Damage Inc. sahneleri vardı. Ha bu arada bu festivalin adı neden "Orion" oldu diye merak ederseniz, Cliff'in anısına öyle koymuşlar. Vefalı arkadaşlar işte, olay budur ya... Cliff'in babası da oradaydı bu arada, unutmadan söyleyeyim, adam ne gurur duyuyordur oğluyla be bilader, rahmetli olalı neredeyse 30 sene olacak, hala Cliff dendi mi orada kıyamet kopuyor... Neyse, hemen iPhone'umuzdaki app'ten kimin ne saatte nerede olacağını öğrendik. İlk festivalleri olmasına rağmen adamlar çok iyi organize etmişler her şeyi ya. Mesela Twitter'dan "James bir saat sonra şurada olacak" şeklinde şeyler duyurdular, ama benim aklım orada tek bir şeye fokuslanmıştı... Kirk abimle görüşmek, kendisiyle yeniden konuşmak ve de kendimi ona hatırlatmak!!! Bunu önümüzdeki aya bıraktım, en güzel anlar bunlardı aslında ama bu ay yer kalmadı!

Önümüzdeki ay kaldığım yerden devam edeceğim arkadaşlar, ben bu yazıyı iki parça yapmak istiyordum ama sanırım üç parça olacak, çünkü orası hakkında anlatılacak çok şey var. Ben de iyice Peter Jackson moduna girdim farkındayım ama napayım lan, anlatılacak şey çok, o yüzden üçe böleceğim. Ehuehueh. Gerçi önümüzdeki ay da iPhone 5 yazısı patlatabilirim, zira siz bu yazıyı okurken iPhone 5'in satışa çıkmasına bir hafta kalmış olacak. Ben de eğer site çökmezse ilk alanlardan biri olacağım. O yüzden araya büyük bir fanboylukla dalıp iPhone 5 yazısı patlatabilir ve Orion üçlemesini yıl sonunda bitirebilirim. Bilemeyeceğim.

Neyse arkadaşlar, yine çok uzun oldu yazı, şunu söyleyebilirim ki eğer imkanınız varsa Orion 2013'te mutlaka sizler de bulunmalısınız. Hatta gelebilecek arkadaşlarla bir grup kurabilir ve de orada beraber bile takılabiliriz. Ama bunlardan bir sonraki aya bahsedelim isterseniz. Herkese neşe dolu, sağlıklı, mutlu, güzel bir ay diliyorum. Hoşçakalın, sevgiler! Rock on!

OYUNLARDAN NE ÖĞRENDİK

Hayır, el-göz koordinasyonunu, İngilizcenin az bilinen kelimelerini ya da F1 pistlerinin sıralı tam listesini kastetmiyoruz. Oyunlar sayesinde fark ettiğimiz, o ana kadar hiç duymamış olduğumuza şaşırdığımız bilgilerin bir kısmını derleyelim dedik. Ama dikkat, araya birkaç tane «çok yanlış öğrendiklerimiz» de karışmış olabilir.



ÇİN NEDEN GÜÇLÜ?

Dünyada bir ton şey olup bitiyor, haberimiz yok. Büyük güçler birbirine giriyor, gizli ittifak ve çatışmalar biz duymadan başlayıp bitiyor. Hiçbir halttan haberimiz yok. Olamaz da çünkü televizyon ve gazeteler bunlardan bahsetmiyor, onlar kendini magazine vermiş. Eğer *Black Ops II* olmayaydı bizim de Nadir Toprak Elementlerinden ve bunlar için dönen bir dünya kumpastan haberimiz olmayacaktı. Meğer bu bir avuç madde için bütün ülkeler birbirine girmiş, Çin bütün dünyanın üretimini ele geçirmiş ve gerçekten bir şeyler yapılmazsa bizi Üçüncü Dünya Savaşı'na götürecek bir gerginliğin tohumları atılıyormuş.



Bu Nadir Toprak Elementleri, çok ezik olduğundan periyodik tabloya bile alınmamış metaller. Ama bugün akıllı telefonlardan hibrid arabalara kadar ileri teknoloji ürünü olan ne varsa bunların sayesinde üretiliyor. Yani son gülen elementler bunlar arkadaşlar. Bugün NTE'lere sahip olmak petrole sahip olmaktan bile önemli. Düşünsenize Japonya kalkmış baştan aşağı Moğolistan'ı kazıyor bunları bulmak için. Ve dünya üretiminin neredeyse tümü Çin'de! Üstelik diğer ülkelerin teknolojik üretimini baltalamak için feci bir kota koymuş Çin. Biz halen ucuz işgücü ile kalitesiz ürün üretip para kazandıklarını zannededuralım, iPhone'dan işlemcilere kadar pahalı teknolojik ürünler çoktan Çin'in tekeline girmiş. Ve bunu öğrenmemiz için *Black Ops II*'nin duyurulması gerekiyormuş. **-Tuğbek**



MASS EFFECT TEKNOLOJİSİ NEDİR?



Son yılların en çarpıcı bilimkurgu oyunu *Mass Effect*'in adını aldığı fiziksel fenomene ulaşmamız mümkün mü? Kısacası, Element Zero adlı bir maddeyi kullanarak belli bir alandaki kütleyi düşürüp-yükselterek çalışan Mass Effect teknolojisi, düşmanlarımızı duvardan duvara fırlatmamızı ve galaksiler arasında anında seyahat edebilmemizi sağlayacak mı?

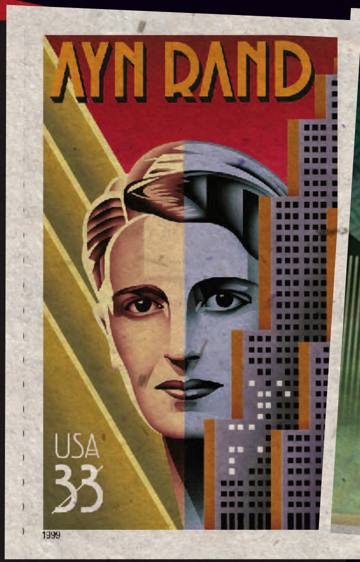
Fizik kanunlarına göre bu pek mümkün gözükmüyor. Her şeyden önce bir şeyin "madde" olmasını sağlayan "kütlenin" nasıl meydana geldiğini hâlâ bilmiyoruz çünkü atomik parçaların içini daha derinden gözlemledikçe, madde olan parçalardan binlerce kat fazla boşluğun var olduğunu görüyoruz. İkincisi, Element Zero kullanarak bir uzay gemisinin kütlesini sıfıra indirseniz bile, ışık hızından daha hızlı gidemezsiniz, en çok 0,99999... C'de ivmelenme için bir harcama yapmadan hareket edersiniz.

Üçüncüsü ve de en önemlisi de tabii ki kütle üstünde hakimiyet sağlayan Element Zero diye bir elementin olmaması. Ama ümidinizi kesmeyin, bilimkurgu bilime ışık tutan öncüdür. Uçmak 100 yıl, aya gitmek 50 yıl, cep telefonları 30 yıl önce bilimkurgu değil miydi? Biz bilimi hayal gücümüzde "kurdukça" Mass Effect'in de bir adım gerçeğe yaklaştığını kim reddedebilir? **-Sinan**



AYN RAND KİMDİR?

Uzaklardan ismini duymuşluğumuz vardı ama Ayn Rand›ı Rus filozof/edebiyatçı olması dışında tanımlayacak tek kelimemiz yoktu. Ta ki *Bioshock* çıkana kadar... Daha doğrusu *Bioshock*'u bitirdikten sonra oyunun içeriğine doyamayıp, nerelerden esinlendiğini, nelerden beslendiğini araştırmaya başlayana kadar. Rapture City'nin kurucusu Andrew Ryan karakterinin Ayn Rand'dan esinlenilerek yaratıldığını, bilim insanları ve sanatçılarla dolu Rapture'ın Andrew'dan önce Ayn'ın ütopyası olduğunu öğrendiğimizde *Bioshock*'a bir kez daha saygı duymuştuk. Ama aynı hayranlığı Aynd Rand'a karşı da geliştirdiğimizi söyleyemeyiz. Fena halde kapitalist, elitist, "halk" tabakası ve "elitler" arasına kalın bir çizgi çizen ve aşağıda kalanların sadece parazit olduğunu savunan Ayn Rand'a, ayrımcılığın her türlüsüne karşı olduğumuzdan "saçmalıyorsun" deyip geçtik belki ama yine de yakın tarihin çok önemli bir figürünü tanımış olduk, fena mı? **-Serpil**

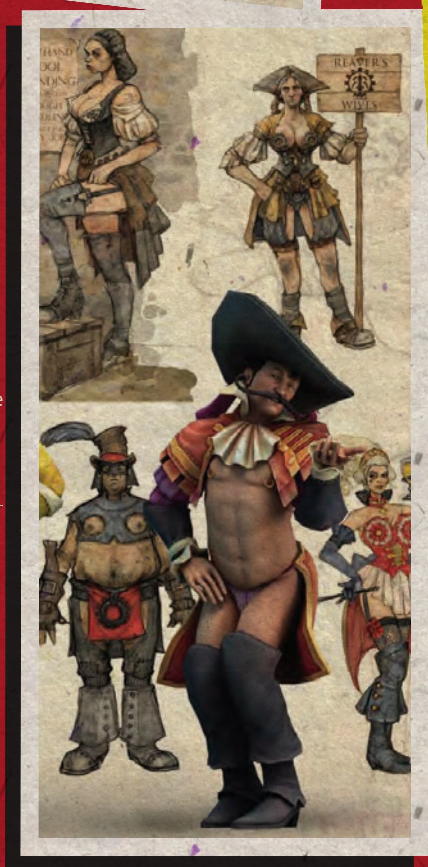




NASIL POPÜLER OLUNUR?

Her coğrafyanın, her kültürün kendine has görgü kuralları vardır. Örneğin Amerika'daysanız selamlaşırken karşı cinsi tek yanağından öper, hemcinsinizin omzunu pışpışlarsınız, ama Rusya'daysanız samimiyetiniz ölçüsünde öpüşmenin harareti de değişir, karşınızdakini dudağından öpmeniz sevgili değil iyi dost olduğunuzu gösterir mesela. Bunları filmlerden, kitaplardan ve haber bültenlerinden öğreneli epey oluyor, az çok bizdeki kurallara benzediği için de farkına bile varmadan benimsiyoruz bazılarını. Fakat öyle kültürler var ki, uzaktan bakıp "nasıl yani?" demek dışında bağ kuramıyoruz. Misal, Fable'ın anavatanı olan Albion... Taksim Meydanı Albion'da olsa, heykelin oraya gidip önümden geçen her insanı durdurarak el kızartmaca oynayabilir, beş altı dakika içinde memleketin en sosyal, en popüler insanı haline gelebilirdim. Çünkü Fable II'den öğrendiğime göre insanlarla iletişim kurmanın iki temel yolu var: El kızartmaca oynamak ya da surata osurmak. İkincisini hiç denemedim ama sonuçlarının yıkıcı olabileceğini düşünüyorum. Yine de aklımın bir köşesinde bahane olarak hazır bulunduruyorum, olur da birilerinin yanında başıma böyle bir kaza gelirse "Fable'da hiç mi görmedin bre cahil, ben samimiyet gösterisi olarak...." diyebilirim. Belki. **-Serpil**





KOSKOCA BİR KÜTÜPHANE: A TALE IN THE DESERT

Oyunlardan bir şeyler öğrenmek mi? Diğer oyunlar küçük eğitici broşürlerse, A Tale in the Desert muhtemelen Ana Britannica'dır. Cam nasıl işlenir? Kalay nasıl üretilir? Para nasıl keşfedilmiş? Bitk verimliliğini neler etkiler? Öğrenebileceğiniz o kadar çok şey var ki, yarın öbür gün kıyamet kopsa dünyanın yeniden inşası için ATitD oyuncularına güvenebiliriz.



Üstelik pratik bilgiler bir yana, bu namussuz oyun toplumun işleyişini anlamak açısından da dört dörtlüktür. İleride bir politika kariyeri mi düşünüyorsunuz? Bu işi öğrenmek için daha iyi bir yer bulamazsınız. Seçimler öncesi mahalle mahalle, kapı kapı gezip oy toplamanızı gerektiren kaç oyun biliyorsunuz? Ayrıca seçmenlerin gönlünü çalmak için biraz kömür dağıtmanın da mahsuru olmaz. Ama mutlaka varlıklı loncalar ve bankalar sizi desteklemeli yoksa seçimlerde hiç şansınız yok.

Ama bu kadar eğitici bir oyunun ufak bir kötü yanı olması da çok doğal. Kardeşim çok zor bu oyun lanet olsun!!! En son boya üretebilmek için integral hesapları yapmam gerektiğini anlamıştım. Eski üniversite matematik kitaplarını açıp ulan bu integral denen türev denen şey neydi diye okumaya başladım. Sonra aklıma geldi… ben matematikten bir türlü geçemiyorum diye bırakmamış mıydım okulu! **-Tuğbek**

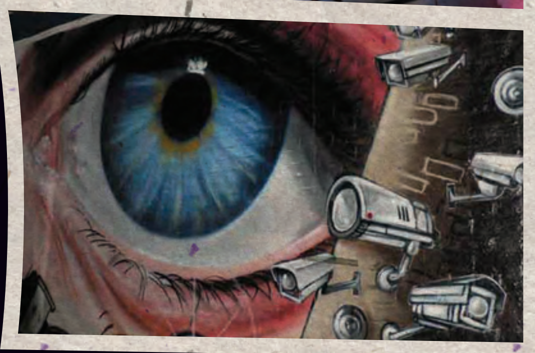


NASIL İLKYARDIM YAPILIR?

Grand Theft Auto: San Andreas'ı hatırlayın. Silahları kuşanmışsınız. Kafanız bir mafya mahallesine kızmış, arkadaşları da toplayıp topuklara sıkmaya gitmişsiniz. Derken düşman safları ağzınıza ağzınıza vururken zar zor kaçar buluyorsunuz kendinizi. Delik deşik olmuşsunuz, birazdan da öleceksiniz, acımız büyük... Derken sosisli arabasını görüyorsunuz. "Ver ordan hocam, bol hardallı" diyorsunuz ve hop; hiç olmadığı kadar sağlıklısınız! İntikam soğuk yenen bir yemektir diyeceksiniz ama ağzınız dolu, susun o yüzden! *GTA*'lar boyunca öğrendik ki tavuktur, hamburgerdir, sosislidir, bunlar hayat kurtarır. Kısacası fast-food yemek sizi sağlıklı kılar, yiyin! (Bunu yazan editör 255 kilogramına bastı.) **-Volkan**

ECHELON GERÇEK Mİ?





Telefonda sevgilinizle konuşurken baş başa olduğunuzu mu sanıyorsunuz? Sanmayın, ilk defa *Splinter Cell*'de duyduğumuz ECHELON bilgi tarama sistemi de sizin yanınızda. Soğuk Savaş döneminde iyice paranoyaklaşan süper güç Amerika, Rusların ve Demir Perde ülkelerine gönderdiği casusların iletişimini dinleyebileceği devasa bir ağ kurmaya girişti. Bu amaçla 5 ülke; ABD, İngiltere, Avustralya, Yeni Zelanda ve Kanada ortaklığıyla İngiltere-Amerika Güvenlik Anlaşması imzalandı. Ve bu beş ülkenin vatandaşlarının tüm telefon, telsiz, telgraf, radyo iletişimleri dinlemeye alındı, bu iletişimlerde belirlenmiş anahtar kelimelere göre tehlikeler tespit edilebilir oldu. Bunun için çeşitli ülkelere yaklaşık 20 tane veri işleme istasyonu kuruldu.

Hiçbir zaman resmi olarak kabul edilmedi böyle bir sistemin varlığı, ancak 2000 yılında Avrupa Birliği Parlamentosu tarafından "ABD'nin belli bir veri gözlem sistemi kullanarak, bazı ülkeler aleyhinde ticari bilgi casusluğu yapıyor olabileceği" gündeme geldi.

Tabii zaman ilerledikçe ve yeni iletişim teknolojileri bulundukça gözlenmesi gereken trafik korkunç boyutlara vardı. İnternet, e-mail, cep telefonu da işin içine girdi. Bu çaptaki verinin uydular üzerinden aktarılması çok güç olduğundan, artık tüm dünya fiber-optik kablolar üstünden haberleşiyor. Süzdüğü verinin çoğunu uydulardan çeken ECHELON'un etkinliği de böylece azaldı göreceli olarak.

Ancak bilginin "güç" olduğu günümüzde böylesi bir gözlem sisteminin etkinliğini kaybetmesine izin verileceğini sanmak hata olacaktır. O yüzden, e-maillerinizde yazdıklarınıza dikkat edin. **-Sinan**



FIÇI NEYE YARAR?

Sokaklarında iblislerin, mezarlarından fırlamış öfkeli ölülerin, meleklerin dolaştığı bir köyde hayat elbette bizim köylerdekilerden farklı olacaktır. Tristram'da sabahın ilk ışıklarıyla uyanan, kümesteki yumurtaları toplayan, bahçede ateş yakıp tandır ekmeği pişiren, inekleri sağıp koyunları otlağa götüren köylüler görmeyi beklemiyorduk *Diablo*'da tabii ama onca tuhaflık arasında "belki de doğrusu budur" dediğimiz şeyler de var. Misal, kapının önüne bir fıçı koyup tüm parayı oraya yatırmak... Bankanın ne zaman, ne kadarını, hangi uyduruk sebepten keseceğini bilmediğimiz hesabımızla kıyaslayınca, fıçıdaki parayı çaldırma riski daha düşük sonuçta. Riski daha da düşürmek için fıçıyı evin içine de alabilirsiniz. Tabii köylük yer sonuçta, her zaman için "farm" yapan bir densizin gazabına uğrama tehlikeniz var ama olur o kadar. **-Serpil**

DOSYA: OYUNLARDAN NE ÖĞRENDİK

BEDENİMİZ PROTEZLERLE GELİŞTİRİLEBİLİR Mİ?

Doğuştan olmayan veya bir kazayla kaybedilmiş bir organın yerine yapayının takılması çok doğal. *Deus Ex: Human Revolution* ise bize çok farklı bir gerçeği gösterdi: Ya etten kemikten olan uzuvlarımızın yerine kendi isteğimizle yapay ve çok daha güçlü olanları takmaya karar verirsek? Titanyum alaşımından bir bacak, mikro işlemcilerle desteklenmiş bir çift göz, nano teknoloji sayesinde kendini tamir eden bir göğüs kafesini kendi isteğimizle vücudumuza kabul etmek bugün için çılgınca bir fikir gibi gelebilir. Ama, ya değilse?

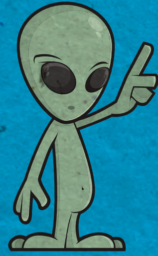
Günümüzde insan uzuvlarının "orijinal parçadan" daha iyi olması nedeniyle keyfi olarak değiştirilmesi durumundan hâlâ uzağız. Ama sadece uzağız, yani bir mesafe var ve bu kapanıyor. Mika Terho adlı, görüşünü büyük ölçüde kaybetmiş bir İskandinav'ın gözüne, tam retinanın altına 8mm'lik bir çip yerleştirilmiş ve bu sayede siyah beyaz olarak da olsa şekilleri seçebilir hale gelmiş. Bir kazada sağ kolunu dirsekten itibaren kaybeden Keiron McCammon, parmaklarını açıp kapatabildiği, elini çevirebildiği ve bunu normal kaslarına





emir göndererek yapabildiği bir takma kola sahip. Ve Irak'ta iki bacağını birden kaybeden Keith Calhoun, duruma göre değiştirebildiği bacaklara sahip artık ki koşmak için kullandığı yapay bacakları, *Portal*'daki Chell'in düşmekten korunmasını sağlayan protezlere birebir benziyor. **(http://bit.ly/pZaZpM)**

Bütün bu örneklerdeki takma uzuvlar ihtiyaçtan ve büyük masraflarla ve risklerle edinilmiş. Ama bir yol açıldı mı insanlık oradan ilerler. Eğer takma uzuvlar normal organlarımızdan daha büyük avantajlar sağlamaya başlarsa, fiyatları ucuzlarsa, bir süre sonra bunları kullanmayanlar ikinci sınıf, güçsüz, daha az zeki ve daha yeteneksiz insanlar gibi muamele görmeye başlarsa, o zaman *Deus Ex* gerçek olmuş demektir. **-Sinan**



UZAYLILAR İNSAN MIDIR?

Cem Yılmaz ne kadar da doğru söylemiş: "Uzaylı da olsa, insan insandır". Hayal gücümüzün doruğa ulaştığı eserler olan bilimkurgulara bakacak olursanız, evet, her uzaylı bir insandır. En azından dış görünüm olarak. En yoğun karşılaştığımız uzaylı modeli olan "Gri"ler gözü, kafası, iki eli ve ayağı olan humanoid'ler değil mi? *Mass Effect*'teki canlıların %90'ı makyajlı insan gibi değil mi? Demek ki hayal gücümüz bizi bizden daha gelişmiş bir canlı türünü düşünürken kendimize çok benzeyen formlarda düşünmeye zorluyor. Kendi alışkanlıklarınıza dikkat edin, filmlerde veya oyunlarda karşılaştığınız humanoid olmayan canlılara direkt önyargılı baktığınızı fark edeceksiniz. Karşı cinsten insan formundaki uzaylılara da daha farklı bir gözle bakıldığı kesin :)



Halbuki her zeki canlı insan formunda olacak, hatta illa karbon bazlı olacak diye bir zorunluluk yok. Karbon yerine silikon bazlı bir canlılık olması (hemen kötü yerlere çekmeyin :) bu canlıların görünüş olarak bizden çok farklı bir görünüşte olmasını sağlayacaktır. Ama ne yazık ki bu türden zeki bir canlıyla karşılaştığımızda ilk tepkimiz karşılıklı oturup evrenin sırlarını birbirimizle paylaşmak değil, "Geber pis mahluk" seviyesinde olacağından, asla bu tür bir varlıkla barış içinde yaşamamız mümkün olmayacak. Hele ki bizim köylerimizden birisine inme gafletinde bulunurlarsa. **-Sinan**



NASIL BANKACI OLUNUR???

Ezio sık sık paraya sıkışan bir arkadaşımız. Nasıl sıkışmasın? Hem onca alet edevata para vereceksin, Collesium'u, Kapalı Çarşı'yı satın alacaksın, evine Mona Lisa almaya para kalmaz valla. İşte daima bu acı gerçekle yüzleşmek zorunda kalan Ezio, kâh yanından geçtiği halkı elleyerek, kâh "burası acayip güvenli bence!" düşüncesiyle balkonlara yerleştirilmiş altın sandıklarını yürüterek elde ettiği servetinin hızla eridiğini fark eder.

Ve bu noktada, hepimizin hayatını mükemmel hale getiren o sistem imdadına yetişir Ezio'nun: Bankacılık! Pastırma standıyla, entarilik elbise satan amcanın arasındaki ahşap kulübelerde çalışan bu ultra güvenilir bankerler, paramızı güvenle saklarlar. Üstelik elde ettiğimiz gayrimenkullerin sayısı arttıkça, bankalara otomatikman yatan kiralar sayesinde artık tanımadığımız NPC'leri ellemekten de kurtulmuş oluruz.



Ama o da nesi? Ansızın kendimizi İstanbul'un en ücra köşelerinden birinde Zeynep'in aldığı o esrarengiz "şeyin" peşinde gezerken beş kuruş parasız buluruz. Oysa ki almamız gereken son bir hançer kalmıştır. Lakin, en yakın bankaya koşturmak en az 2 dakikamızı alacaktır. 2 dakika da geri dönüş, kim uğraşacak 4 dakika!

Yapılacak en mantıklı şey aklımıza gelir o anda: Çok yakınımızda yeni bir banka açmak. Henüz açılmamış bir banka haritada bulunur ve o bankayı almak için gerekli 5000 altını denkleştirmek için 200 kadar İstanbullu itinayla soyulur, soyulanları korumaya çalışan askerler kesilir. 10 dakikalık uğraşının sonunda, 5000 altınımız tamamdır, gururla o bankayı alırız. Banka sahibi olmak isteyenlere duyurulur! **-Sinan**

KADINLARDAN NİÇİN KORKMALIYIZ?



"Kadınlar narin varlıklardır, onları bu yüzden incitmemeliyiz..." Hayır dostum, oyun oynayan herkes bilir ki narin olduklarından değil, öfkeleri amansız olduğundan "incitmemeliyiz" kadınları. Eğer bir kadını isteyerek kızdırmışsanız, burnunuzdan fitil fitil gelecek olanlar için şikayet etmeyin çünkü siz kaşındınız! Bakın Rayne'e. BloodRayne'de annemize yaptıklarından dolayı babamızın peşine düştüğünde, ulusun yarısı Rayne'in gazabını tattı. Veya Jill Valentine'ın, ağzına kadar zombi dolu Raccoon City'yi nasıl da havaya uçurduğunu hatırlayın (evinizi seviyorsanız!). Tekken'den Nina Williams'ın tekmelerini yemeyen kaldı mı aramızda? Her ne kadar 2013'te çıkacak olan Tomb Raider'da biraz kırılgan da olsa Lara Croft da pek çok erkeğin canını, asla iyileşemeyecek şekilde yakmıştır. Bizler ne bu kadın karakterleri, ne de hayatımıza girip izin bırakan kadınları unutmadık. Acısı bizde saklı :(**-Volkan**

BIFF

SCREECH



HAYALET GEMİ

Emre Sümer
sumer@oyungezer.com.tr

"-cu" olmak ya da olmamak

Birkaç ay önce Facebook üzerindeki bir oyun grubunda bir başlık açtım "Elektronik Spor" kavramı üzerine. Video oyunlarının spor kategorisine hangi sıfatla olursa olsun giremeyeceğini düşünen bir adam olarak da amacım sadece çeşitli oyuncularla bu kavram üzerinde tartışmaktı. Lakin açtığım başlık oldukça kısa bir süre sonra tartışmadan çıkıp bildiğiniz bir hakaret yağmuruna dönüştü ve benden birkaç yaş küçük birisinden şöyle bir yorum aldım: "Senin gibi adamlar öldüğü zaman oyunculuk dünyada hak ettiği yere gelecek!"

Evet, doğru okudunuz, aynen ben öldüğüm zaman. Bir an için, daha üç yaşındayken eline Game & Watch tutuşturulup 22 yıldır oyun oynayan, geceleri kafasında oyun projeleri üreten, MP3 çalarında bile tonla oyun müziği bulunan bir adam olarak nasıl olup da dünya oyunculuğunun karşısındaki bir numaralı engel haline gelebildiğimi merak ettim. Meğersem ben evrensel bir tehditmişim de haberim yokmuş! Ve karşımdaki insanın bana fütursuzca bu sözleri söylemesinin tek sebebi de şuydu: Kendimce oyunların spor kategorisine girdiğine inanmamam.

Oyun oynamak ne zaman söylerken utanılacak, dışarıdaki insanların gözünü boyamak ihtiyacı hissedilen bir uğraş haline geldi?



İnanın bu yazının amacı benim fikrimin doğruluğunu ya da yanlışlığını tartışmak değil, ki tartışma ilerledikçe, konu en başından beri tahmin ettiğim yere bağlandı. Hem de bu lafı bana söyleyen kişinin bizzat kendi ağzından: "Elektronik spor tabiri biraz da oyunculuğu küçümseyen insanların gözünü boyamak için türemiş bir şey". Biraz mı sizce de?

Oyun oynamak sadece oyun oynamaktır, o kadar. Ne eksik ne de fazla. Neden oyun oynadığımızı gizlemeye çalışıyor, neden basitçe "oyun oynuyorum" diyebilmek yerine "elektronik spor yapıyorum" demek ihtiyacı hissediyoruz? Ya da neden oyun oynama kavramını süslemeye çalışıyoruz ki? İşte benim en başından beri takıldığım mesele buydu. Oyun oynamak ne zaman söylerken utanılacak, dışarıdaki insanların gözünü boyamak ihtiyacı hissedilen bir uğraş haline geldi ve neden bizim haberimiz yok? "Aslında bizim yaptığımız işin Usain Bolt'un yaptığından pek bir farkı yok!" derken gerçekten ciddi miydi? Yoksa ismi "elektronik spor", "djital zekâ etkinliği" ya da "elektronik acayip süper karizmatik uğraş" falan olmuş çok da umurumda değil.

Ama en önemlisi şu; neden hayatımıza başka insanların yorumları ve beğenilerine göre yön veriyoruz? 25 yıldır bir kez olsun ne oyun oynadığımı gizleme ne de başkaları etkilensin diye buna karizmatik isimler takma ihtiyacı hissettim. Çünkü oyun oynamayı sadece seviyorum, kendime ve çevreme zarar vermediğim sürece de bu konuda kimseye hesap verme ya da söylerken utanma ihtiyacı duymam. Neden duyayım ki? Hayatıma birçok artı katmışken, dostlarımla unutulmaz saatler geçirmeme araç olmuşken ama daha da önemlisi de her seferinde eğlenmişken…

Toplumsal yargılarımız yüzünden kişisel karar mekanizmalarımız çökmüş durumda. Sadece oyun tarafını geçtim, insanlar artık ortamın kralı olmak adına izlemediği filmleri izlemiş gibi davranıyor, gitarla sadece akort basabilse bile müzisyen olduğunu iddia ediyor, obeziteye doğru hızla yol almasına rağmen oturduğu yerden spor"cu" olduğuna inanıyor. Kimse çıkıp da demiyor ki ben şu işi sadece sevdiğim için yapıyorum arkadaş, ister beğenin ister dalga geçin. Artık herkes sporcu, herkes müzisyen, herkes sinemacı, oyuncu, edebiyatçı, tiyatrocu, silgici, kalemci…

Spor-cu değilim, ama halı sahaya ya da masa tenisine çağırırsanız koşa koşa gelirim, çok da pis futbol takip ederim. Müzisyen değilim, ama iki konser verdiğim grubumla arada bir stüdyoya girip sesim yettiğince müzik yapmaya bayılırım. Sinemacı değilim ama her gece patlamış mısırımla ilgimi çeken filmleri izleyip kendimce yorum yapmayı ve değerlendirmeyi çok severim. Ve bu olaydan sonra kesin olarak karar verdim ki oyun-cu da değilim, ama her gün saatlerce oyun oynamaktan, müziklerini dinlemekten, hayaller kurmaktan, makaleler okumaktan, en önemlisi de bu dergi vasıtasıyla dilim döndüğünce bir şeyler paylaşmaktan müthiş bir zevk alırım. Bunları yaparken insanların beni ne kadar karizmatik ya da aptal bulduğu da umurumda değil. Çünkü sadece seviyorum.

Hayat sizin hayatınız, zevkler sizin zevkiniz. Kimseye de hesap vermek zorunda değilsiniz. İnanın yaptığınız şeyi olduğundan farklı göstermeye çalışmak, kusuru varmış gibi gizlemeye çalışmaktan çok daha beterdir. Bir şeyi yapıyorsanız ya kendi iradenizle ya da sadece gerçekten sevdiğiniz için yapın, geri kalan hiçbir şeyin önemi yok. İnanın kişinin kendisine gösterebileceği en büyük saygı budur. Sevgilerle…



RÜYA TAMİRLERİ

C. Serpil Ulutürk
serpil@oyungezer.com.tr

Bir maymun iştahlının hatıra defteri

Masama oturdum. Çalışmaya başlamalıyım. Cevaplanacak mail'ler, kutlanacak doğum günleri, laf atılacak insanlar, takip edilecek haberler, yüreğe oturacak dertler, tıkırdatılacak klavye tuşları dizi dizi olmuş beni bekliyor. Birkaç eksiğini, birkaç fazlasını kurcalamazsan her günkü hikâyem bu. Masama oturuyorum, çalışmaya başlıyorum, bazen bir kahve az içiyorum, bazen bir şarkı fazla dinliyorum, bazen omzumda bir ağrı, bazen tepemde uçan bir arı... Fark yaratamıyorlar, günün hikâyesini değiştiremiyorlar. Yaşadığım günler dümdüz bir ova gibi uzanıyor önümde, sabah bir ucundan baktığımda akşamını görebiliyorum.

İlle de değişmesi gerektiğinden değil tabii şimdi bunu anlatıyor olmam, zira kurduğum bu düzenle aram iyi, arada çekişsek de yaşanmayacak gibi değil. Ama bugün farklı. Bugün oturduğum yerde bir yamukluk var, içimde kıpraşan bir duygu var, öfke gibi bağırmak istiyor, korku gibi titremek, merak gibi sormak, yorgunluk gibi gerinmek istiyor, mahallenin en deli duygusu belki de, şu çalışma masasına çıkıp neşe içinde "düüüt" diye bağırmak istiyor. Karmaşık bir durum. Çözülmek istiyor. "Ben kitap yazmak istiyorum" diye sesleniyorum karşı masadaki Damla'ya. "E gelecek ay İhsan Oktay'ın kitabını yazacaksın ya" diyor, bütünüyle yanlış anlayarak... "Hayır ya Damla, Ekran Dışı'na demiyorum. Gerçekten, oturup kendim yazmak istiyorum."

Gerçekten ya, şöyle bir yıl kadar izin alsam işten, dağ eteğinde bir yerlere gitsem, mis gibi hava artık ne estirirse, yazsam, yazsam... Acaba ne yazsam? Düşünür gibi yaparken gözüm yine mail'lere gidiyor, elim derginin sayfalarına. Unutuyorum aklımdakini, her günüme dönüyorum.

Yarım saat sonra (bu geçen süreyi tabii ki atıyorum, yoksa nereden bileyim kaç dakika sonra.. ama bir kurgu tekniği olarak günahsızdır "kafadan sallamak") tekrar coşuyor huzursuzluğum. "Ben sahneye çıkmak istiyorum." Artık ciddiye alınacak tarafım olmadığı ortada ya, "Büyüyünce astronot da olacak mısın?" diye yapıştırıyor çokbilmiş Damla. "Ya ne alakası var, Bronx'ta şarkı söylemek istiyorum, şarkıcı olucam..." Hahaha'larla o anı da geçiyoruz. Israr edemiyorum, zira her ofis partisinin karaoke mikrofonu sorumlusu olarak performansımın "sahnesi iyi de, sesi berbat" kıvamında olduğunu biliyorum. Halbuki çocukken "gökyüzünde yalnız gezen yıldızlar"ı ne güzel söylerdim... (Sonradan beni çok şaşırtmış bir meseledir bu da, tonla şarkı arasından bunu takıntı haline getirmiş 9-10 yaşındaki bir çocuk nedir, neresinden rahatsızdır da yeryüzündeki yalnızlığına içlenir?)

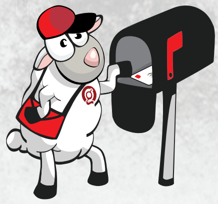
Garip bir durum bu. Kendi sınırlarını sık sık test eden biri olmasam da "hayat değiştiren hikâyeler" antolojisine gayet hakimim, bir sürü insan biliyorum aklına eseni yapmış ve elde ettiği sonuçtan yüzde yüz memnun kalmış (yalnız şunu öyle dümdüz ifade ettim ki, yaşamın bütününe dair bir şeyleri değil de çamaşır makinasındaki kireci çözüyorum şu an). Her şeyin atılacak bir adımla başlayacağını, becereceğin varsa bu adımın çok şeyi değiştirebileceğini birinci elden denemiş, defalarca o adıma lanet etmiş, bazen de acayip sulu meyvelerini yemiş biri olarak söylüyorum bunları ayrıca. Ama işte artık o enerjiyi mi, o deliliği mi, o hırsı mı diyeyim bilmiyorum, çok nadir buluyorum. Kendi arkamdan "O mu? O konforu bulduktan sonra çok değişti" diye dedikodu yapacak kadar da sıkılıyorum bu halimden. O yüzden bugün içimde beliriveren maymun iştahını kahveyle falan bastırmadan bir şeylere çeviresim var. Ve tabii yine hiçbir şey yapmamak için de yüzlerce bahanem.

Yaşadığım günler dümdüz bir ova gibi uzanıyor önümde, sabah bir ucundan baktığımda akşamını görebiliyorum.



Benim yazacağım kitaplar olmadan da çok güzel yaşanıyor hayat, söyleyeceğim şarkıların bir şey değiştireceği yok. En çok da bu gerekçe (ya da bahane) öldürüyor hevesimi. Hani attığın zar kaç gelirse gelsin oyunun aynen devam edeceğini bilmenin bıkkınlığı gibi. Bir yandan "ben de varım, buradayım, aha bunlar yaptıklarım, şurada da yapmak istediklerim var, başardıklarımı ve kaybettiklerimi, sözlerimi ve yalanlarımı şuraya koyuyorum, bi ara bakarsın, ha bir de 4 attım" diye sıralamak istiyorsun ama "6 da atsan aynı be canım, çekil hele" diyecek o pis sesi duymamak için hepsinden caymaya da hazırsın. Bir tek bugünkü gibi zamanlar istisna. Avuçlarını kulaklarına dayayıp istediğin kadar bağırabiliyorsun burada olduğunu. Hele bir de yarın olmadan şu kitabı yazabilirsen...

Posta İdaresi



"Atarici amcanın üst katında oturuyorum ve bu yüzden jeton sıkıntım hiç olmadı."

Fazla merakın can yaktığı ve hatta dört ayaklı, tüylü ve sevimliyseniz canınızı aldığı söylenir. Fakat ne mümkündür ki duyduğumuz o dayanılmaz isteği göz ardı edebilelim? Öğrenmek, bilmek ve anlamak için, ufkumuzu genişletebilmek için, gerekirse 563 milyon kilometre öteye altı tekerlekli bir araç gönderecek, gerekirse o mesafeyi ve dahasını tek ayak üzerinde kat edecek, icabında bu uğurda dokuz canımızdan birini feda edeceğiz. Haksız mıyım?

Merak eden herkes için, elli dokuzuncu Posta İdaresi başlıyor.



"Ne tuhaf; iyi senaryolu filmleri yerlere göklere sığdıramayan insanların çoğu Metal Gear Solid'in ne olduğunu asla bilemeyecek."

✉ TÜRKÇE ONLINE OYUNLAR

Acaba İngilizceden Türkçeye çevrilen online oyunların bize saçma ve komik gelmesinin sebebi Türkçe ile İngilizcenin birbirinden çok uzak diller olması mı, yoksa başka bir sebebi mi var? Allasen, "Sersemleme! 3 can puanı kaybetme!" nedir yahu?
Taycan Kaya

Bazı çeviriler deyim yerindeyse "chicken translate" oluyor, zira ya oyunun içeriğinden ve tarzından bihaber insanlar tarafından bir Excel tablosu biçiminde çevriliyor ya da makine çevirisinin üzerinde düzeltmeler yapılıp "%100 Türkçe" diye sunuluyor.

Fakat onun ötesinde, yabancı bir dilde gayet normal karşıladığımız ifadeler Türkçeye çevrildiğinde sonuca burun kıvırdığımız da bir gerçek. Burada iki tür yabancılık söz konusu: İlkinde içinde bulunduğumuz çevrede doğal olarak bulunmayan sözcüklerin başkalığı algımızı değiştiriyor ve bu sözcükler bize daha alımlı, daha gizemli, kulağa daha hoş geliyor. İkinci durumdaysa ana dilimizde duymaya alışkın olmadığımız, fakat öncekiyle aynı egzotik çekiciliği taşımayan sözcüklerin yabancılığını sevimsiz buluyoruz.

Yabancı dildeki ifadeler bize neden daha havalı geliyor? Dediğin gibi, birbirinden uzak diller olmasının etkisi var; bir dilin çekiciliği ana dilimizin kökenine yakınlığıyla ters orantılı denilebilir. Muhtemelen bunun psikodilbilimsel ve sosyokültürel açıklamaları vardır. Bana sorarsan yegâne sebebi, üzerinde gündelik kullanımın yorgunluğunu taşımaması bile olabilir. Bir dildeki anlam ve ince ayrımları bir başka dilin sözcük dağarcığıyla ifade etmek her zaman mümkün olmasa da, oyunlar da dâhil olmak üzere tüm eserleri özgün dilinde deneyimlemek öncelikli tercihimiz olsa da, algımızın bize oynadığı oyunların bilincinde olup Türkçe çevirilere biraz daha açık fikirli yaklaşmakta fayda var.

✉ ビジュアルノベル

Selamlar ve saygılar Eren Abi... İlk öncelikle yolladığım önceki mektubu yayınladığınız için çok teşekkür etmek istiyorum. Malum vakit az, hemen görüşlerime ve sorularıma geçmek isterim.

1) Visual novel'ları tanıttığınız haziran sayısı beni çok etkiledi. Senin sayende başladı bendeki visual novel aşkı. Gerçi ilk okuduğum VN, Yume Miru Kusuri (A Drug That Makes You Dream) adında bir eroge oldu ama sağlık olsun! (Bible Black gerçi ilkti ama çaktırma ^^ direkt dark eroge yani.) Benim gibi anime sever biri için ne kadar büyük bir iyilik yaptığının farkındasındır!
Farkında mıyımdır? Siz söylemediğiniz sürece farkında olamıyoruz aslında. Geri dönüş alamayınca haybeye yazıyormuş gibi bir his bile oluşabiliyor insanın içinde. Ben o yazıyı, sen de bu mektubu iyi ki yazmışsın o halde.

2) Visual novel'ları yasal yollarla satın alabileceğim bir web sitesi var mı? Amacım yapımcılarına destek olmak...
J-List ve MangaGamer'ın sitelerinden dijital olarak satın alabilirsin, ben de bu şekilde alıyorum (fakat DRM işine gıcık kaptığım için satın aldığım oyunların bile bazen yine korsanını oynuyorum, o ayrı).

Keşke Türkiye'de yasal olarak satılsa! Kim istemez ki bir oyun mağazasına girip VN almak!
Ana vatanı olan Japonya'da bile satışı o kadar kolay değil, Türkiye için hiç umutlanma derim.

3) Bence VN'ler oyun değil, tıpkı basılan kitaplar gibi edebi değere sahip eserler. Ve okuyucuya birçok şey katıyorlar. Tuhaf geliyor kulağa farkındayım ama düşünün...
Şimdiye dek uzunlu kısalı yüz civarı görsel roman okumuş ve türe az çok hâkim olduğunu düşünen biri olarak bu fikrine pek katılmıyorum. Çünkü piyasadaki binlerce yapım arasında edebi yanıyla ön plana çıkanlar gayet azınlıkta kalıyor. Elbette ki hikâyesi ve kurgusuyla değme romanlara taş çıkaranlar ve başka oyunlarda asla rastlayamayacağınız içerikler sunan yapımlar var. Günümüzde Japonya'da birçok genç yazar kendini light novel ya da visual novel ortamında ifade etmeye çalışıyor. Ancak edebi değer söz konusu olduğunda, deyim yerindeyse, *mada mada desu*. Diğer yandan çoğu zaman amatörce yapılan çevirilerini okuduğumuz için (Japonca bilmediğini varsayıyorum) yazarının anlatım diline birebir vâkıf olamıyoruz. Bu da -en azından bizim için- ek bir dezavantaj demek.

Ah nerdeyse sormayı unutuyordum Eren Abi: Senin en sevdiğin VN hangisidir? Bana önereceklerin var mı?
Tek bir isim vermek güç ama özellikle okuduğum ilk uzun yapım olan *Tsukihime*, sonunda hıçkıra hıçkıra ağladığım *Kana ~Imouto~* ve gözümden uyku akmasına rağmen başından kalkamadığım *Sharin no Kuni, Himawari no Shoujo*'nun yeri ayrıdır. Sana önerebileceğim onlarca VN var, ne tarz yapımlardan hoşlandığını söylersen ona göre bir şeyler önermem daha sağlıklı olur. Tam da bu noktada arsızca kendi reklamımı yapayım: Bu amaçla kurduğum gorselroman.net adında bir site var, bir uğra istersen.

Mektubumu umarım yayınlarsın geçen seferki gibi... Mektubu yazarken çalıyordu: Girugamesh - Nobody!
Can Ali Kaya (aka NipponFan ^.^)

GIRUGAMESH!

✉ **REKLAMIN İYİSİ**
Selamlar Oyungezer camiası ve Eren Abi, ben Zonguldak'tan Arda. 16,5 yaşında, yeni tohumlanan bir çocuğum. Yazdığım yazıyı Posta İdaresi'nin başına koyarsan havalara uçarım, hemen sorularıma start veriyorum... verdim.
Şimdi de okurlara yer beğendiremiyoruz efendim. "Above the fold" bir yer ayarlayacağım sana, söz (diyorum ama grafikte nereye düşersen artık bahtına).

1) Abi ben dergiyi yaymak için arkadaşlara söylemek yerine daha değişik ve karmaşık bir yol izliyorum. Otobüste dergiyi çıkarıp okumaya başlıyorum (Oyungezer yazısının görünmesine dikkat ediyorum tabii). Okurken de arada sırada ister istemez gülüyorum. Böylece diğer yolculara "bu çocuk neye gülüyo böyle" dedirtip dergiyi aldırmaya çalışıyorum. Bayağı da işe yarıyor çünkü dergiyi almaya ben de böyle başladım :D
Oyungezerler, var mısınız bundan böyle otobüste, metrobüste, metroda, trende, tramvayda, uçakta, transatlantikte, kısacası her türlü toplu taşıma aracında Oyungezer okuyarak reklamımızı yapalım?

2) Posterlerin boyu niye küçüldü? Eskiden çarşaf gibi posterler verirdiniz :W
Posterlerimiz yamulmuyorsam aşağı yukarı 35x50cm veya 50x70cm boyutlarında oluyor. Elimizdeki görsellerin çözünürlüğüne ve maddi durumumuza göre bir seçim yapıyoruz aralarından.

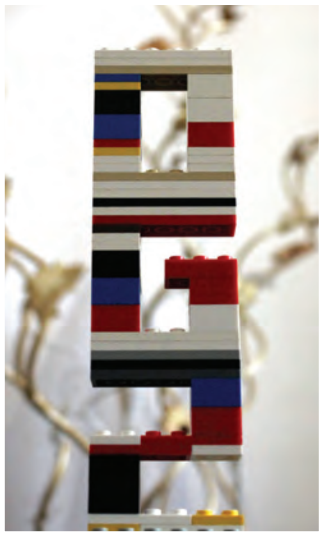
3) Geçen gün bizim bakkalı kazıklamaya gittim ama kendim kazıklandım. Sence nasıl intikam alabilirim Eren Abi :D
Arda Köroğlu

Niçin kazıklıyorsun adamcağızı, yazık değil mi? Yok, değilse eğer, başka bakkaldan aldığın cipslerin içinden çıkan bedavaları sizin bakkaldan temin edebilirsin mesela. Soran olursa benden duymadın, bu mektubu hiç yazmadın, adın da Arda değil.

✉ **THE MEMORY REMAINS**
E-REN A-Bİ!
SE-MİH SAY-GI-NER! Pardon, yanlış oldu.

Aslında "anı" denen şey iyi mi bilemiyorum... Bir fotoğrafa bakıyorsun, özlüyorsun o günleri, geri gelmeyeceğini biliyorsun ve "güzeldi" diyerek kenara bırakıyorsun, atmıyorsun tabii ki. O zaman özlem duygusu nasıl bir şey diye düşününce de karar veremiyorum açıkçası o duyguyu yaşamak iyi bir şey mi, kötü bir şey mi... Anı yaşamak en iyisi belki ama anıların olması da önemli! İyi aylar...
Semih Etiğ

İnsanın "hâl"ini, kim olduğunu belirleyen şey öncüller, yani yaşadıkları. Anılarını, geçmişini silip süpürdüğünde ne kalıyor ki geriye? İçinde bulunduğumuz şartlar eskiye göre ne kadar iyi olursa olsun, geçmişe dair ufak tefek bir şeylere özlem duyuyoruz mutlaka. Hatırlamaya değer olanlar bile bazen acı veriyor ve o acıyı anıların yokluğuna tercih edebiliyor insan. Anı yaşamak önemli, ve bugün yaşadıkların günün birinde anıların olacak. Gelecekteki kendine güzel anılar armağan etmen dileğiyle...



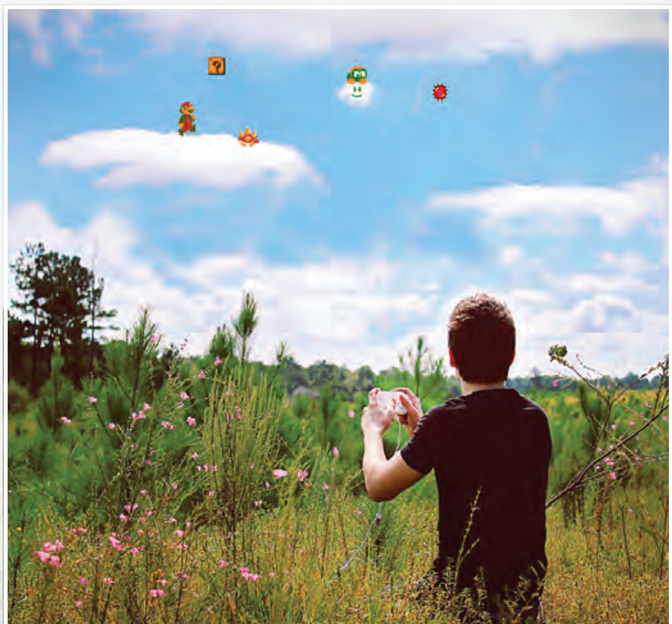
"Özlem duygusu nasıl bir şey diye düşününce karar veremiyorum açıkçası, o duyguyu yaşamak iyi bir şey mi, kötü bir şey mi..."

✉ **BZZZT, DRIZZT**
Merhaba Eren Abi. Ben 15 yaşında oyun oynamayı çok seven bir gencim/çocuğum (bilemedim ne yazacağımı).
Sen bir ceviz ağacısın.

Çoğu alışkanlığım gibi bunu da bana babam aşıladı. İlk PS2'mi falan almıştı. Hâlâ da beraber oynarız. Neyse... Oyunları seven bir birey olarak, eski oyunları oynamak istiyorum. Hani şimdi 8 veya 9'uncu oyuna gelmiş serilere baştan başlayarak oynamak gibi. Şu anda aklımda olan seri ise Elder Scrolls serisi. Skyrim'i bir aydır oynuyorum, oyundaki bütün kitapları okumaya, haritada gezilmedik yer bırakmamaya çalışıyorum. Çünkü oyunun hikâyesi beni benden aldı. Ama yine de diğer oyunları oynamadığım için eksikmiş gibi geliyor. Sorun şu ki, benim bilgisayarım Minecraft'ı bile çalıştırmayan cinsten. O yüzden oyunları PS3'te oynuyorum. Size sormak istiyorum, acaba Silent Hill, Resident Evil, Elder Scrolls gibi serileri baştan oynamak için hangi sitelere bakmalıyım, ya da kutulu bir şekilde satın alabileceğim bir yer var mı? Verdiğiniz bilgiler çok yararlı olacak benim için, çünkü ben genelde bir oyun aldığım zaman her anlamda onu sömürmeyi seviyorum. (Garip bir cümle oldu, anlamışsındır sen :)
Eski oyunların ısıtılıp ısıtılıp tekrar önümüze sunulmasına biraz içerlesek de, anlaşılan sen var olan talebin canlı örneğisin. *Silent Hill HD Collection* ve *Resident Evil: Chronicles HD Collection* gibi oyunlar tam aradığın gibi. Elder Scrolls serisinin *Skyrim* öncesi oyunlarını bilgisayarda oynamak durumundasın, ama zaten *Morrowind* ve öncesini sistemin kaldırır sanıyorum. *Morrowind*'i Steam'den alabilirsin, serinin ilk iki oyunuysa zaten resmi sitesinden ücretsiz olarak indirilebiliyor.

Yayınlamana hiç gerek yok, cevap verirsen ise şu meraklı ve takıntılı (gıcık işte, dolandırmaya hiç gerek yok :) okuru rahatlatırsın. Dergideki herkese en iyi dileklerimi gönderiyorum. Not: Bu arada eğer illa bilgisayarda oynamam gerekiyorsa siz yine de nereden bulabileceğimi yazarsanız sevinirim. (Bitti sanmıştın değil mi?)
Ozan Aydın (İsteğe bağlı olarak Drizzt falan da olabilir yani...)

Bir yetenek yarışmasına katılıp Drizzt taklidi yapmanı çok isterim Ozan. Haydi kal sağlıcakla.



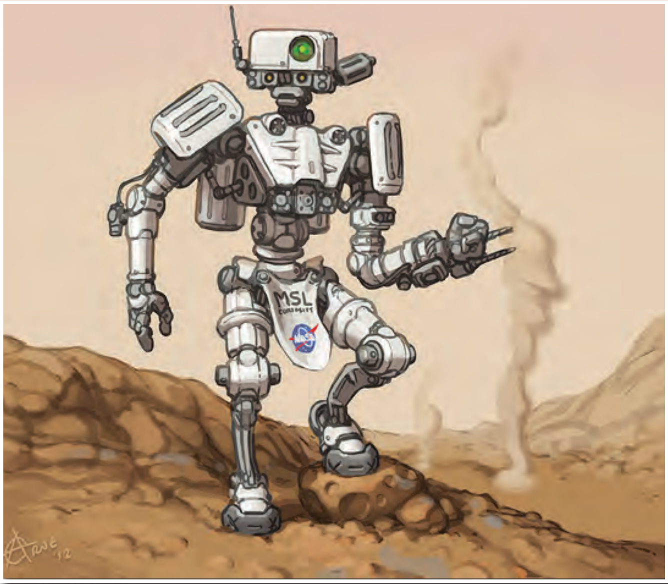
✉ **313561325**
Merhaba Eren Abi. Yine o klişe giriş... Neyse. Öncelikle bütün ofise selamlar. Ondan sonra sana selamlar. Direkt sana patır patır soru sormayacağım. Önce şunu söyleyeyim, saat gecenin 00:07'si ve arkada St. Anger albümü açık. Nasıl bir ruh haliyse...
Saat 05:12 itibarıyla Ne Obliviscaris dinleyen biri olarak garipsemedim doğrusu.

Ha hazır aklıma gelmişken küçük bir tavsiye vereceğim size. Damla Abla, Ekran Dışı'nda Alan Wake'in müziklerini yapan Poets of the Fall'a ufak bir köşe ayırsa ya (önceki sayılarda görmedim). Grup çok harika müzikler yapıyor. Amma velâkin çok az insan biliyor bu grubu. Ben üzüldüm açıkçası. Belki dergide görürse insanlar dinlerler hoşlarına gider falan. Neyse öyle bir tavsiyem olacaktı.
İçimizden yazmak isteyen olur mu bilmiyorum fakat dilersen misafir yazar olarak sen de yazabilirsin, Ekran Dışı'nda artık böyle bir bölümümüz de var zira (güzel yaz ama).

Abi şimdi senin birkaç konuda fikrini alacağım. Eminim Unreal Engine 4'ün tanıtım videolarını izlemişsindir. Sence nasıl bir motor? Cry Engine 3 mü, Unreal Engine 4 mü?
İzledim tabii ama hele bir dur, daha Unreal Engine 4'ün nesini gördük ki?

Bence ikisinin de başarılı olduğu farklı noktalar var.
Yakın zamanda Sherlock izlemiş biri olarak, *obviously*.

Örneğin ben Unreal Engine 4›teki kayaların parçalanmasını çok basit buldum. Tavandan büyük bir kaya düşüyor, cam bardak düşmüş gibi



313561325 parçaya ayrılıyor. Bence o olmamış. İki motorun birleşimi bir şey yapılsa harika bir iş çıkabilir ortaya. Sen ne düşünüyorsun?
Motorun yeteneklerini sergilemek üzere hazırlanmış bir videonun anlamsız bir yönüne takılmışsın doğrusu. Parçacık fiziği, tam dinamik gerçek zamanlı toplu aydınlatması, şusu busu derken en sonunda oyundan çıkmadan oyun kodunun güncellenebildiğini görünce çenem düştü desem yeridir.

İkinci bir konu ise Ouya konsolu hakkında olacak. Konsolda sadece mobil oyunlar mı oynanacak yoksa büyük firmaların yaptığı oyunlar da oynanacak mı? Atıyorum bir Assassin's Creed'i oynayabilecek mi insanlar?
Ouya'nın konsepti bildiğimiz konsollardan, hedef kitlesiyse klasik konsol oyuncusundan biraz farklı. Ouya geliştirici dostu, özgür bir platform yaratmak amacında. Doğrudan *Assassin's Creed*'i oynayabileceğimizi sanmıyorum ama ileride o kalitede oyunlar da görmemiz mümkün.

Son konu ise, abi ben bu sene üniversiteye gideceğim. Eski bir sistemim var ama idare ediyor, o kadar da kötü değil. Neyse, sistem sormayacağım. Ben Yazılım Mühendisliği okumayı düşünüyorum. Malum, milyon tane kodla, formülle haşır neşir olacağım. Sence eski sistemimi satıp bir laptop mu alayım? Yoksa sistemi yenileyip masaüstü ile devam mı edeyim?
Eğer yurtta kalacaksan veya üniversitenin kütüphanesinde internet kullanmak gibi bir düşüncen varsa, dizüstü bilgisayar gibi taşınabilir bir çözüme yönelmen mantıklı olabilir. Bence okula bir başla, ihtiyaçlarını gözden geçir, ona göre karar verirsin.

Abi yanıtlarsan, en azından cevap verirsen çok sevinirim. Kendine çok çok iyi bak abi. Tabii bütün ofis kendine iyi baksın, siz bize lazımsınız.
Arda Cem Yılmaz - Sinop

Mektubunun sonuna eklediğin özel istek gereğince İrem'e de selamlarımızı iletiyoruz. İrem, n'aber? Görüşmeyeli nasılsın? İrem kim mi? Asla bilemeyeceğiz...

✉ BEN YENİYİM GALİBA

Merhaba Eren Abi. Ben Barış, derginizi okumaya yeni başladım ve bu ilk mektubum. E3 fuarının nasıl bir yer olduğunu merak ediyordum, sonra sizin YouTube'a koyduğunuz videoyu seyrettim. O kadar samimi bir ortam vardı ki... Dedim, "niye bu dergiyi almıyorum?" Böylece derginizi okumaya başladım (bence Tuğbek Abi'den her eve bir tane lazım).
Aramıza hoş geldin Barış! Dünyanın en çok ihtiyaç duyduğu şey daha fazla Tuğbek olmayabilir, ama olsa ne güzel olurdu! *(Daha fazla barış da hiç fena olmazdı -Serp.)*

1) Ben uzun vadede bir Kurtuluş Savaşı oyunu yapılıp yapılamayacağını merak ediyorum. Senin bu konu hakkında görüşün nedir Eren Abi?
Bu ülkede etnik kimliğe hitap eden, milliyetçilik duygularını coşturan her şey tutar. Şimdiye kadar yapılmamış olmasının nedeni, layığıyla altından kalkabilecek bir oyun geliştirme ekibinin olmamasındandır. Yakın gelecekte mutlaka olacaktır. Amerikalıların II. Dünya Savaşı'nın suyunu çıkardığı gibi, biz de Kurtuluş Savaşı'nın suyunu oyunlarda ziyadesiyle çıkaracağızdır.

2) Abi sen Türk oyun sektörünün diğer ülkelere göre geri kalmasını neye bağlıyorsun?
En önemlisi, Türkiye'de oyun kültürü yerleşmiş değil, var olan kültürse yeterince gelişmiş değil. Bunun o kadar çok sebebi var ki suçu hepimiz biraz paylaşıyoruz aslında. Oyungezer'in ve öncüllerinin belki de en önemli görevi bu kültürü geliştirmek ve yaymaktır da diyebiliriz.

Meseleyi oyun geliştirme bağlamında ele alacak olursak, öncelikle oyun yapımına devasa çapta oyunlar yaparak başlayamayacağımızı anlamamız gerekiyor. Bunu ta ortaokuldayken arkadaşlarıma anlatmaya çalışıyordum, aradan on küsur yıl geçti, hâlâ aynı şey. Ülkemizdeki bağımsız geliştiricilerin mutlaka çoğalması gerekiyor. Çok basit oyunlar yapın. Yaptığınız her oyunu küçük ama özgün detaylarla zenginleştirin. Oyunlarınızı başkalarıyla paylaşın. Ludum Dare gibi eğlencelik yarışmalara katılın. Ufak adımlar...

3) Bu arada kuzenim de Göksu Evleri'nde oturuyor, size baskın yapmak mümkün mü? Kapıda güvenlik olup olmadığını söylersen iyi olur, onu etkisiz hale getirmek için de bir plan yaparız :)
OGZ HQ yedi gün yirmi dört saat gizli kameralı kedi sistemiyle izlenmektedir.

4) İmza günü tarzı bir etkinlik yapmayı düşünüyor musunuz? OGZ ekibiyle tanışmayı bence bütün oyungezerler ister.
İster mi? İster misiniz?

5) Eren Abi seninle online PES oynamayı çok isterim. Ne yapmam lazım? :)
Önce bana PES öğretmen lazım. ***2002 FIFA World Cup*'tan beri doğru düzgün futbol oyunu oynamadım (sonraki oyunlarda santradan gol atılamıyordu çünkü).**

Abi bu sıkıcı sorular için özür diliyorum. N'apiyim, sabahın dördünde elimden bu kadar geliyor. Yayınlaman şart değil, cevaplarsan da sevinirim. Saygılar...
Barış Öztürk

Zaten şimdi Cenk öyle bir yazacak ki bizler hiç yazmamış olmayı dileyeceğiz. Buyurunuz Cenk'in mektubuna.

✉ HER ŞEYE DAİR BİR ŞEYLER

Merhaba, bu mail'in sonuna da yazacağım ama benim adım Cenk Boduroğlu, mahalledeki "atarici amca"nın üst katında oturuyorum ve bu yüzden jeton sıkıntım hiç olmadı. Hemen hemen konsol ve/veya PC kontrolörlerini tutabildiğim günden bu yana elime geçirebildiğim her oyunu oynuyorum (bu cümle, bu mail'in derginin konseptiyle olan ilişkisini vurgulamak amacı taşıyordu). 23 yaşındayım, makine mühendisiyim, yani aslında yeni mezun 8 haftalık makine mühendisiyim ama bu bana engel olmuyor (henüz mezun olmamış, çalışmaya başlamamış Oyungezerler için küçük bir hatırlatma; mezun olun. Ya da çalışın sadece. Tabii ki okulu hiçbir şeyi özlemediğim kadar özlüyorum ama maaşınızı oyunlara harcamak harçlığınızı oyunlara harcamaktan daha eğlenceli).

Aslında madem bu mail'in konsepti "abi ben Soul Reaper'ın üçüncü bölümünü geçemedim, bi' yardım be

Gezenti

Arhan Bakan



Köln'deki Oyun Geliştiricileri Konferansı'nda gönüllü olarak çalışan Arhan, iş başında uyurken kameralara böyle yakalanmış. Biz oyun oynayıp para kazanıyoruz, sen uyuyup da kazanmışsın, çok mu?



abi" değil, biraz bundan bahsedebilirim. Okul, nerede olursa olsun ve ne olursa olsun benim için çoğu zaman Hogwarts gibiydi. Hiçbir zaman dünyanın en başarılı, en çalışkan, en muhteşem öğrencisi olmadım ama okula gittiğimde mutlu olurdum. Benim için Facebook'tan bile daha zengin bir sosyal ortamdı bir kere, bir nevi kaçıştı ve her ne kadar şimdi baktığımda gözüme küçük zaferler gibi görünse de elle tutulur başarılar elde ettiğim bir yerdi. Sonuç olarak lisenin basketbol takımında oynamakla veya üniversitede Bernoulli denklemini bilen azınlığın içinde olmakla boy ölçüşen az şey var insan büyürken (Lamborghini'lerle dolaşan adamları çok fazla kafanıza takmayın). Okulu hep ama hep sevdim, belki de bu kadar özlediğimden bu denli okul geyiği yapıyor oluşum. Okula gidin, kim size ne derse desin sevdiğiniz bir şeylerle ilgili eğitim alın. Eğer okul sizin için ilgi çekici bir Wikipedia sayfasını okumak gibi değilse, bırakın o bölümü, fakülteyi. Asla ama asla bunlar benim ne işime yarayacak diye düşünmeyin ve çok araştırın, çok kitap okuyun, internette sağı solu hep kurcalayın (mail'im yayınlanmasa bile bunları hep söylemek istemiştim sanırım). Her neyse bu kadar okul muhabbeti yeter, sizler bana "bilmiş bilmiş konuşma oradan be hıyar salatası" demeye başlamadan önce asıl konuma gelmem gerektiğini hissediyorum.

İlk Level sayımı aldığım günü çok net hatırlıyorum. O güne dek PC Gamer, CD Oyun, Gamepro gibi yayınları ara ara takip etsem de bir gün gazeteciden içeriye girip Level'ın Fallout 2'yi hediye ettiğini görmüştüm. Şimdi, o günden başlayarak Oyungezer'in ilk sayısına kadar olan tüm Level'lara ve o günden sonraki tüm Oyungezer'lere sahibim (evet, bunu söylerken yüzümde gururlu bir gülümseme oluşuyor). Aslına bakacak olursak yayınlanan yazılarda bahsi geçen her şeyi internetten takip edebiliyorum, ediyorum da, ya da zaten kendim janr ayırt etmeksizin, indie veya AAA elime geçen, alabildiğim her oyunu detaylıca, easter egg'lerine kadar, üzerlerinde bir tam çözüm yazabilecek kadar oynuyorum. Eh, öyleyse ben neden dergi alıyorum? Aslında cevap basit, geçtiğimiz cuma günü sinemada gördüğüm bir filmi, en yakın arkadaşlarıma "siz de kesinlikle izlemelisiniz!" diye zorla sinemaya götürüp, onlarla oturup tekrar izleyerek izlettirmekle ya da ya bu albüm efsane olmuş, otur bir yere kıpırdama, baştan sona dinleyeceğiz demekle aynı şey hemen hemen (Sinan Akkol'a selam olsun). Sadece insan sevdiği şeylerle ilgili biraz geyik yapmak istiyor bazen, başka birinin konuyla ilgili düşüncesini duymak istiyor. Oyungezer benim için en çok bu işime yarıyor (tabii sıkıcı uçak yolculuklarında arkadaşlık etmesi de yadsınamayacak kadar büyük bir faktör). Yıllardır yayınladığınız her şeyi takip ediyorum, sitenizi, dergi(leri)nizi, sizi çoğu insanı tanıdığımdan daha iyi tanıyorum ve ilk kez size yazmaya karar verdim. Sanırım bunun sebebi dün sabah başlayıp hiç durmadan okuyarak gece bitirdiğim bir kitap; Ready Player One (Ernest Cline). Size kitabı anlatmayacağım, Türkçeye çevrildi mi bilmiyorum ama henüz okumayanlarınız varsa ve biraz bile bana benziyorsanız mutlaka bulun ve okuyun; birazdan bahsedeceğim şeyleri daha iyi anlayacaksınız.

Biz, oyuncular, Oyungezerler, kimiz? Neden oyun oynuyoruz? Neden orada bir yerlerde bizi anlamadığını düşündüğümüz bir medya ya da avukatlar ordusu ya da kızgın aileler var? Aslında bizimkisi, ya da benimkisi bir kaçış değil. Daha çok bir sahiplenme. İyi bir sanat tutkunu olabilirsiniz, iddialı bir sinema eleştirmeni olabilirsiniz, bugüne dek yapılmış tüm tabloları ezbere sayabilirsiniz, ilgilendiğiniz müzik türünde şarkılar yapan grupların tüm diskografisini hatta şarkı sözlerini ezbere biliyor olabilirsiniz; oyunlar neden farklı değerlendirilsin ki? Kendimden bahsedecek olursam, az önce söylediğim gibi ben bir mühendisim, sürekli okurum, ara sıra yazarım, elektrogitarı iyi çalarım ve ortalama düzeyde bir basketbol oyuncusuyum. Kadınlarla aramın pek kötü olduğu söylenemez ve sıkı arkadaşlarım var. Baktığımız zaman birçoğumuz böyleyiz, bunların hiçbirinden kaçmak istemiyoruz ve insanlar oyunculuğu hâlâ kaçış olarak değerlendiriyorlar. Aksine sadece sevdiğimiz bir kültürü sahipleniyoruz, hemen hemen hepimiz onu kendi içinde sınıflara ayrılan bir sanat dalı olarak kabul ediyoruz ve hayır sevgili insanlar, hiçbirimiz Call of Duty'de iki buçuk saatlik bir çoklu-oyuncu seansından sonra sokağa çıkıp ateş açmıyoruz. Ne tuhaf; bazı insanlar iyi senaryolu filmleri yerlere göklere sığdıramazken çoğu Metal Gear Solid'in ne olduğunu asla bilemeyecek. Bazı insanlar başarılı olmanın binlerce yolunu ararken iki aylık bir farming, grinding ve araştırma sonucu elde ettikleri o kılıcı tüm sunucuya göğüslerini gere gere gösteremeyecekler. Bazı insanlar on yıl önce oynarken gözlerine inanamadıkları grafikleri bugün gördüklerinde nostalji hissi yaşamayacaklar, Oblivion›daki çimenleri ilk kez görüp de yarım saat boyunca etrafı izlemenin ne olduğunu bilemeyecekler, itici motorlarını sonuna kadar kökleyip de galaksiyi kurtarmak için düşmanın üzerine doğru çaresizce uçmayacaklar, Max'in yaşantısına bakıp hüzünlenip, sinirden kudurup kurşun saçmayacaklar, düşünsenize; bazıları galaksiyi dize getirmiş o Sith lordunun ta kendisi olduklarını asla öğrenemeyecekler. Böyle düşününce bir yandan hüzünleniyor bir yandan da kendimi şanslı sayıyorum, kızmak yerine. Bırakın anlamasınlar, bu dergiyi her elime aldığımda hepinize bakıyorum ve şanslı bir topluluk olduğumuzu yeniden görüyorum. Bana "nerd" diyebilirler, ya da direkt olarak "inek" diyebilirler. Onlara aksini savunmak zorunda değilim, değiliz. Oyun oynayın, okuyun, daha çok oynayın, daha çok okuyun, kız arkadaşınız Star Wars'u daha önce hiç duymamışsa oturun izlettirin, tabii Naruto'yu, Bleach'i, daha bilumum animeleri de izlettirin, Back to the Future izlettirin, aslında sevdiğiniz tüm trilogy'leri izlettirin, Dragonlance okumasını sağlayın, Homeland'i okumasını sağlayın (gerisi gelecektir), sonra arkadaşlarınıza da aynı şekilde yaklaşın. Tabii misyoner gibi olmanızın hiçbir anlamı yok, çok da abartmayın. Belki bir iki kişi daha oyunları gezmeye karar verir, değil mi? Tıpkı okuduğum kitaptaki James Halliday gibi, insanların da benim obsesyonlarımı paylaşmasını istiyorum bazen sanırım ama önemli değil, insanlar bazen bundan mutlu oluyorlar. Sanırım bu noktada artık konuyu toparlamam gerekiyor.

Hepimiz yetişirken, büyürken kendimize bir kimlik oluştururuz. Bırakalım kimliğimizi hayal gücümüz oluştursun, hayal gücümüzün limiti de hiç olmasın. Oyunlar, filmler, kitaplar, şarkılar, resimler, çizgi filmler, hepsi aslında bu amaca hizmet ediyor. Bizler Oyungezerleriz, kelimenin tam anlamıyla, böyle olmaktan gurur duyun ama başkaları size karşı çıkınca bırakın çıksınlar, bir joystick de onlara vermeye çalışın, hoşlarına gitmiyorsa Ocelot'un ne kadar da iyi bir adam olduğunu anlatın, belki dinlerler.

Bu mail gerçekten de birçok şeye dair bir şeyler oldu sanırım ama önemsemiyorum, amacım sadece aklımdan geçen şeyleri bir blog'a değil de size anlatmaktı. Unutmadan; umarım hepiniz iyisinizdir ve her şey yolundadır. Farewell.
Cenk Boduroğlu

Burada her şey değil ama çoğu şey yolunda. Yarın biz istesek de istemesek de yolda, bugünü de hakkını vererek geçirmenin bir yolunu buluyoruz sanırım. Mektubun için teşekkürler Cenk. Uzunca bir zamandır bu denli uzun bir mektuba yer vermemiştik, bu ay senin için bir istisna yapmış olalım.

Posta İdaresi'nin sonundayız. Bir sonraki ay neler anlatacağınızı şimdiden merak ediyoruz. Merak iyi, merak güzel. Önümüzdeki ay görüşmek üzere. -*Eren Okka*

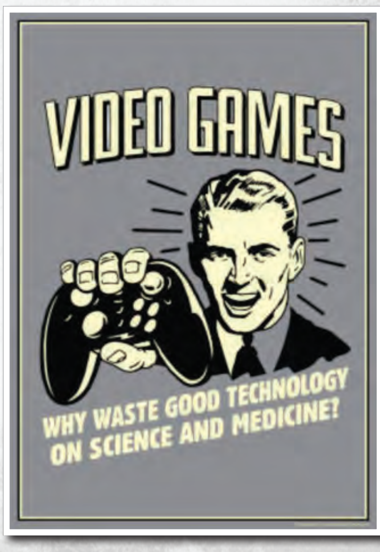
İdaresiz

ya o diğilde fok balıkları çok yalnız:D
Ege Eşan

Bildiriminiz için teşekkür ederiz. Fok balıklarının yanına en kısa zamanda deniz aygırları temin edilecektir.

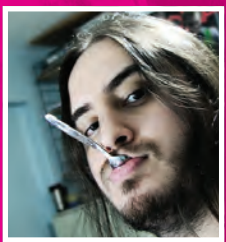


Mektuplarınız için adresimiz, **postaidaresi@oyungezer.com.tr**. Siz de yazın, siz de bir şeyler söyleyin. Söylemediğiniz takdirde ne olsa beğenirsiniz? Onu da yazın, gönderin.



PIXEL

ELVEDA YAZ AŞKI



VOLKAN TURAN
twitter.com/volkan_turan

AYIN ÖNERİLERİ

- **Mono**'nun, **Katatonia**'nın, **The XX**'in yeni albümleri dinlenir.
- **Elena**, **HeadHunters**, **Le Havre** izlenir.
- **Red Hot**, **Helstar**, **Leonard Cohen**, **Dead Can Dance**, **Moonspell** konserine gidilir

Ağustosta sadece sıcaktan şikayet etmeyi planlıyordum ama bütün ay gayet dolgun ve tempolu geçti. Üst üste koyduğumuzda 2 kilo gelen Gamescom dosyası yazılarını saymazsak Almanya'da oldukça güzel vakit geçirdik. Retro köşesi için yazımı zaten önceki sayfalarda yazdım ama burada da belirtmek isterim ki Almanların retro oyunlara bakışı korkunç derecede güzel. Genelde günümüzde retro oyunlarla sadece o dönemi yaşayanlar ilgilenirken Almanya'da her yeni oyuncu mesaisinin bir kısmını eski oyunlara da ayırıyor. Herkes bu *küf* kokusunda bir şeyler bulabiliyor.

Onun haricinde Sony, PSone severlere yılın kıyağını yaptı ve 100'den fazla PSone Classic'i Vita'ya taşıdı. Eğer PS3'te satın aldıklarınız varsa, bunları ücretsiz, zahmetsiz Vita'nıza da indirebilirsiniz. PS3'ünüz yoksa da kendinizi birkaç ay bu 100 oyun arasında kaybedebilirsiniz çünkü liste pek dolgun. Resident Evil'lar mı desem, Silent Hill, Fear Effect, Final Fantasy 5-9 arası, Parasite Eve 2, Crash Bandicoot 1-CRT mi desem, Syphon Filter 1-3 ve Vagrant Story mi desem... Hani FF'lere zaten girişirsiniz de, *Vagrant Story*'yi özellikle öneriyorum. Square Enix hikâye anlatımında bir ara nasıl da kendini aşıyordu, görmeniz lazım. 1.80 güncellemesi siz bu satırları okurken çoktan çıkmış olacak. Saldırın yani.

Bir gözüm *Worms*'un çıkacak olan yeni oyununda şu sıralar ama başka bir taraftan Facebook'taki Worms oyunuyla da pek eğleniyorum. Hataları çok olsa da Worms'u sosyal tarafa ancak bu kadar iyi aktarabilirdi Team 17. Henüz düşük seviyede olsam da, nadiren yenilerek ilerliyorum; keyfim yerinde. Olur da rakip olmak isterseniz, buyurun ekleyin ***/volkanturan1***

Madem yazı arkamızda bıraktık bu sene de, melankolik, bol yağmur damlalı yeni sayılar gelecekte sizleri bekler. Şerefe...

CLOCK TOWER'A REMAKE GELİYOR: REMOTHERED

Fazlasıyla eski bazı klasiklerin artık yüzüne bakılamayacak kadar yaşlandığı bir gerçek ("No country for old man" hesabı). Açık konuşmak gerekirse ilk Clock Tower da bu sınıfa giren oyunlardan biri. Ama iş işten geçmiş değil, zamanında bu müthiş korku oyununun tadına bakamayanlardansanız, oyunun remake'i olan Remothered'in yolunu gözlemeye başlayabilirsiniz. 2010 yılında amatör bir iş olarak yapımına başlanan Remothered, geliştirici Artematica (evet ben de ilk kez duydum) tarafından satın alınınca birden ciddi bir proje halini aldı ve şu an hızla PC ve Wii U'ya doğru yaklaşıyor.



PARANIN KARŞISINDA KİMSE DURAMAZ, KOJIMA BİLE!

Zamanında "Metal Gear ve Snake'in öyküsünü bitirdim" diye hepimize artistlik yapan Kojima asıl patronun her zaman para olduğunu Metal Gear Solid 5'i resmen duyurarak ispatladı. Revengeance'ın aksiyon ağırlıklı olmasının fanları daha şimdiden kızdırması da bu kararda etkili oldu tabii. Kafasında şimdilik The Boss, Cobra Unit ve Normandiya Çıkartması'yla ilgili fikirler olduğunu söyleyen Kojima, oyunda Fox Engine'in kullanılacağını da belirtti. Çaktırmamaya çalışıyorum ama ben de en az sizin kadar heyecanlanmış durumdayım.



DOUBLE DRAGON DA YENİLENİYOR

Sinema, oyun ve çizgiroman dünyasında esen reboot rüzgarından son nasibini alan oyunumuz, Double Dragon oldu. Yeniden yapımları haricinde 13 yıldır yeni bir oyun görmeyen seri, Double Dragon: Neon isimli yeni oyunuyla seriye restart atmak için geliyor. 11 Eylül'de PSN ve XBLA'ya çıkacak olan oyun, serinin klasik çift kişilik ilerlemeli öğelerini aynen koruyup 80'lerin tarzı ve müzikleriyle, en önemlisi de gitar sololarıyla harmanlamış olacak. Bunca yıldır nerelerdeydiniz be Billy & Jimmy, siz yokken çoluk çocuk piyasayı boş buldu resmen.



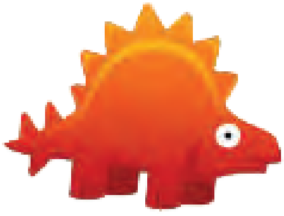
KING OF FIGHTERS XIII PSN'E GELMİŞ, HOŞ GELMİŞ!

Çok değil, daha birkaç ay öncesine kadar SNK Playmore için işler hiç iyi gitmiyor, hatta oyun stüdyolarını tamamen kapatıp sadece pachinko yapmaya yoğunlaşacakları söyleniyordu. Ta ki KoF 13 konsollara çıkıp firmayı da ipten kurtarana kadar! Elde ettiği başarıyla hem eski sevenlerini hem oyun dünyasını, özellikle de SNKP'u fazlasıyla ihya eden, hatta yıllar sonra bir KoF oyununu Evo turnuvasına sokan oyun nihayetinde PSN'de satışa sunuldu. Bizim paramızla 53 lira civarı bir ücret karşılığı hem de. %100 can alan kombo diye buna derim işte.



DİNOZORLAR SAVAŞIYOR





Muzaffer Hoca: Evet çocuklar dinozorlar bundan tam 230 milyon sene önce ortaya çıkmıştır ve yüz milyon seneden fazla dünya üzerinde onların hükmü sürmüştür. Peki dinozorların soyunu tüketen ne olmuştur bilen var mı?
Tuğbek: Mustafa dövmüş hocam...
MH: Ne Mustafa'sı? Mustafa'nın ne alakası var şimdi!
Mustafa: Hocam valla ben hiç bişey yapmadım.
Tuğbek: Bizim Mustafa değil hocam. Arap Mustafa. Böyle sarı şapkası var hani kadillaka biniyo.
MH: Ne saçmalıyorsun oğlum!
Sinan: Hocam oyun o oyun, bizim atari salonuna yeni oyun geldi dinozorlu, onu diyor.
Tuğbek: Onu diyorum hocam, bi Mustafa var işte, dinozorlara böyle tekme toka..
MH: Kes! Bıktım şaklabanlığınızdan sizin! Gidin atari salonunda yapın dersinizi o zaman. Tuğbek geç tahtanın yanında dikil aklın başına gelsin... Peki çocuklar günümüzde halen yaşamını sürdüren dinozorlar var mıdır?
Sinan: Denvır var hocam.
MH: Denvır da ne? Öyle bir dinozor türü yok.
Sinan: Olmaz mı hocam, son dinazor, Denvır
MH: Saçmalama! Yok öyle bi şey!
Sinan & Tuğbek: Denvır dı last daynazooor... Hiz may fırend en holamooor.... Denvıırrr dı laz daynazooorr... Şovz mila woray nevesoooooo fifor...
Muzaffer Hoca: AAAGGHHRRRAAAAR!!! Dışarııı!!! Dışarııı!!!

UNUTULMAZ SERİLER

HAYAT SENSİZ ÇOK MANASIZ

MANA





Cidden benim bir ara Oyunezer'de SquareEnix'e saydırıp rahatlamam lazım (duy bunları Serpil!) (*Duydum duydum, gelecek ay biletini kesebilirsin Square'in -Serp.*). Gerçi adamlar beni deli eden bu "Hadi yaptığımız her oyuna Final Fantasy diyelim" mantığı yüzünden istemeden de olsa gözümün nuru Mana serisini yarattılar. Sen git "Beş disket büyüklüğünde bir FF yan oyunu yapacağız NES'e" diye yola çık, sonra dünyada böyle bir şey mümkün değil diye iptal et (beş disket), bambaşka bir oyun yap, o da Mana serisinin ilk oyunu olsun ama adı gene Final Fantasy Adventure kalsın (Square Wins!).

Tabii ben bu oyunun ancak yıllar sonra GBA'da çıkan remake'i Sword of Mana halini oynayabildim ki o da 10 numara oyundu, şiddetle tavsiye ederim eğer seriye başlamak isterseniz. Efendim uzun lafın kısası artık köşemizin gediklisi Koichi Ishii tarafından yapılan bu oyun aktif savaş sistemi, oldukça iyi dizayn edilmiş rengârenk Mana evreni falan derken kalpleri kazandı. 20 yıllık bir serinin de başlangıcı oldu.

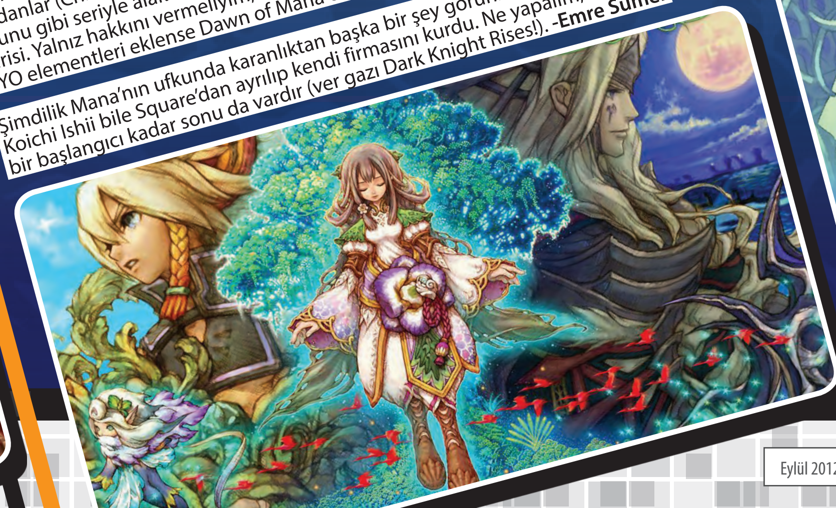
Hemen ardından SNES için çıkan Secret of Mana ve Seiken Densetsu 3 seriye erken zirve yaşattılar ama daha da önemlisi J-RYO türü için de Chain Command, birden fazla aktif karakter, ayarlanabilen yapay zekâ gibi tonla yenilik kazandırdılar. Bunların ardından gelen Legend Of Mana da benim hayatımdaki en özel oyunlardan biridir. Kocaman dünyası, ana öyküyü bıraktırıp meyve sebze ekmeye varan yan oyunları, büyük mesajlar taşıyan küçük cümleleri ve inanılmaz müzikleriyle sanat, müzik ve oyun anlayışımı bambaşka boyutlara taşıyan Legend of Mana, Uzakdoğu cahili sayısız batılı ve Avrupalı gençte hayal kırıklığı yaratmıştır.



Altı yıllık bir sessizliğin ardından bu bahsettiğim oyunculara kendini sevdirmek adına World Of Mana projesiyle ardı ardına oyunlar patlatıldı. Yok çok oyunculu zindanlar (Children Of Mana), yok taktiksel RYO (Heroes of Mana), yok cep telefonu oyunu gibi seriyle alakasız zırvalar denendi ve iyice elden ayaktan düştüm Mana serisi. Yalnız hakkını vermeliyim, düzgün bir kamera ve kontrol sistemi, bir de eski RYO elementleri eklense Dawn of Mana olağanüstü bir oyun olabilirmiş.



Şimdilik Mana'nın ufkunda karanlıktan başka bir şey görünmüyor çünkü yapımcı Koichi Ishii bile Square'dan ayrılıp kendi firmasını kurdu. Ne yapalım, her efsanenin bir başlangıcı kadar sonu da vardır (ver gazı Dark Knight Rises!). **-Emre Sümer**









SAMUS ARAN

Samus, şu arabanın altına kaçan topu alıvercen mi be?

Sen 25 sene önce, bütün oyun boyunca bizi "dünyayı kurtaran adam" modeliyle ye, oyunun kitapçığında bile kahramanın erkek olduğundan bahset, sonra oyunun sonunda aslında kadın olduğu bombasını patlat.

Hakikaten 10 numara sürprizdi, Nolan mısınız nesiniz arkadaş? Sürpriz diye buna derim işte.

Aslında ne Alien serisini severim (Aliens hariç), ne de asık suratlı Ripley karakterini (sakin ol şampiyon) ama gelgelelim Samus gibi bir karaktere ilham kaynağı olduğu için kendilerine müteşekkirim. Gerçi Metroid'in mucitleri, oyuncular istedikleri gibi kafalarında şekillendirsin ya da kendisiyle bağdaştırsın diye Samus'un karakterinde bilerek fazla detaya girmediklerini söylüyorlar, o yüzden Ripley bu formülün neresine denk düşüyor, tam bilemiyorum. Ki bu yüzden kıza iki sene önceki Metroid: Other M'e kadar seslendirme bile yapmamışlardı bilerek, yazık.

Derken zamanla bırakın erkeksiliği, Kim Bassinger modeli falan derken bildiğin seksi bir kimlik kazandı Samus, öyle ki Super Metroid'deki ölüm sahnesi fazla seksi oldu diye kırpılmak zorunda kaldı. Gerçi Yoshio Sakamoto elinde hâlâ oyunun kırpılmamış orijinal versiyonu olduğunu iddia ediyor ama gerçekten paraya sıkışana kadar o ROM'un ortaya çıkacağını pek sanmıyorum. O yüzden fazla heveslenmeyin dostlar.

Seksi hallerinin yanında oldukça atletik de bir karakter olan Samus, bütün ailesinin öldürüldüğü bir uzay korsanı saldırısının ardından gizemli Chozo tarafından evlatlık alınmış ve çok ciddi eğitimlerden geçmiştir. Bu eğitimler sonucu oldukça yüksek yerlerden atlayabilme ve insanüstü çeviklik gibi yetenekler kazanmıştır. Yoksa onlarca kiloluk lazer toplu Power Suit'i taşımak neyine? Daha sonra kısa süreliğine de olsa federasyon polisine hizmet edip, ardından da çoğu erkeğe göre imkânsız işleri gerçekleştiren bir ödül avcısına dönüşmüştür.

Aslına bakarsanız Samus'un başardığı en imkânsız olay, video oyunları tarihindeki erkek başkarakter hegemonyasını kırmak oldu. Zira o döneme kadar çoğu kadın karakter kendini korumaktan aciz, ağlak prensesler olarak resmediliyordu hep. O yüzden söyleyin o Lara Croft'a, artistlik yapıp kendini çok bir şey sanmasın yani, o daha tapınağın yolunu bulmaya çalışırken Samus ganimeti toplayıp dönüş yoluna koyulmuştu bile. **- Emre Sümer**



KİMLİK

Doğum Tarihi & Yaşı: 1986 & 17 civarı
Yapımcı Firma: Nintendo
Mesleği: Ödül avcılığı, İğne deliğine girmek
Favori Platformları: NES, GBA, Wii, GC





PSN & XBLA

PSN

XBLA



ROCK BAND BLITZ

Akdeniz Akşamları'nı gene koymamışlar...

En başından beri Rock Band serisini Guitar Hero'dan daha başarılı bulmuşumdur. Çünkü zorluk seviyesi ne olursa olsun insana mutlaka çalma hissi verir, şarkının ortasında enstrüman değiştirebilmek çok eğlencelidir ve en önemlisi de GH'nin aksine "Plastik gitarın yoksa oynama bunu" gibisinden bir faşistlik yapmaz insana. Bütün enstrümanları joypad'imizdeki tuşlarla çalabildiğimiz Blitz'in en büyük yeniliği, artık sizin yerinize bir bölgedeki bütün notaları temizleyen Bottle Rocket gibi power-up'ları kullanmanıza izin veren yenilenmiş Overdrive sistemi. Tabii şarkı listesi GH serisine oranla her zaman olduğu gibi gene daha yumuşak ama Avenged Sevenfold'un So Far Away'inin listede olması bana yetti (öyle de kanaatkârım). Ayrıca eski RB oyunları için indirdiğiniz parçaları da Blitz'de gönül rahatlığıyla kullanabilirsiniz. Klasik RB tadını özlediyseniz doğru yerdesiniz ama yeni pek bir şey de beklemeyin, zira müzik oyunları türü toptan ölmek üzere. -**Emre Sümer**

Platform: PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi: 28 Ağustos
Fiyat: $14,99 , 800MP
Yapımcı: Harmonix
Oyuncu Sayısı: Garip ama tek





TONY HAWK'S PRO SKATER HD

Ver bak bi hareket göstericem!

Şahsım adına Tony Hawk serisinin üçüncü oyundan sonra direkt baş aşağı gittiği kanaatindeyim. Günümüzde artık esamesi bile okunmayan eski serilerin temel sorunu hep bu oldu zaten: Zamana ayak uydursun diye gereksiz detaylara boğmak. Bu yüzden önce "Allah'tan başka bir şey istesem olacakmış" diye sevindiğim, sonra da "Ulan resmen canım dilek hakkım küçücük bir şeye gitti" diye hayıflandığım bir oyun oldu THPS HD. Serinin ilk iki oyununun günümüz grafikleriyle kombinasyonu şeklinde olan bu versiyon, aradığım eski ruhu "Kafa Patlatma Modu" gibi yeni modlarla birleştirince pek bir sevindim ama karakter yaratma, yeni turlar açma gibi özelliklerin dışarıda kaldığını görünce de hevesim kursağımda kaldı. Oynadıkça yeni şeyler açılmadığı sürece niye tekrar tekrar oynayayım ki? Neyse ki o klasik punk ve rock müzikler falan aynen duruyor, o açıdan rahat bir nefes aldım. Bir de benim favorim olan üçüncü oyun da DLC olarak duyuruldu bile çoktan. Yoksa halimiz nice olurdu! -**Emre Sümer**

Platform: Xbox 360, PS3
Çıkış Tarihi: 18 Temmuz
Fiyat: 1200 MP
Yapımcı: Robomodo
Oyuncu Sayısı: 1-2



PİKSELASYON

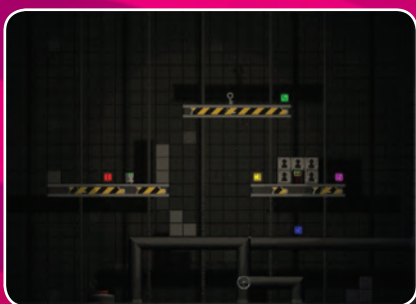
PİKSELLERİNE KADAR İNCELEDİĞİMİZ OYUNLAR



THE TOWER

Karanlığa doymayanlara...

Narrow Monolith'i daha önce duymamış olabilirsiniz ama The Tower sonrası unutmayacağınızı söyleyebiliriz. Kendisi Ortaçağ İngiltere'sinde geçen bir "karanlıkta ilerle" oyunu. Malum kulenin derinliklerine, tepelerine ulaşmaya çalışırken en büyük ışık kaynağımız bamya kadar meşaleler oluyor. FPS kamerasında oynadığımız oyun görsel ve ses oyunlarıyla bol bol ürkütmeyi de ihmal etmiyor. Indie gerilim oyunu sevenler kaçırmamalı (altına?).
http://bit.ly/MYk8yj



TELEPAINT

İçine Super Meat Boy kaçmış

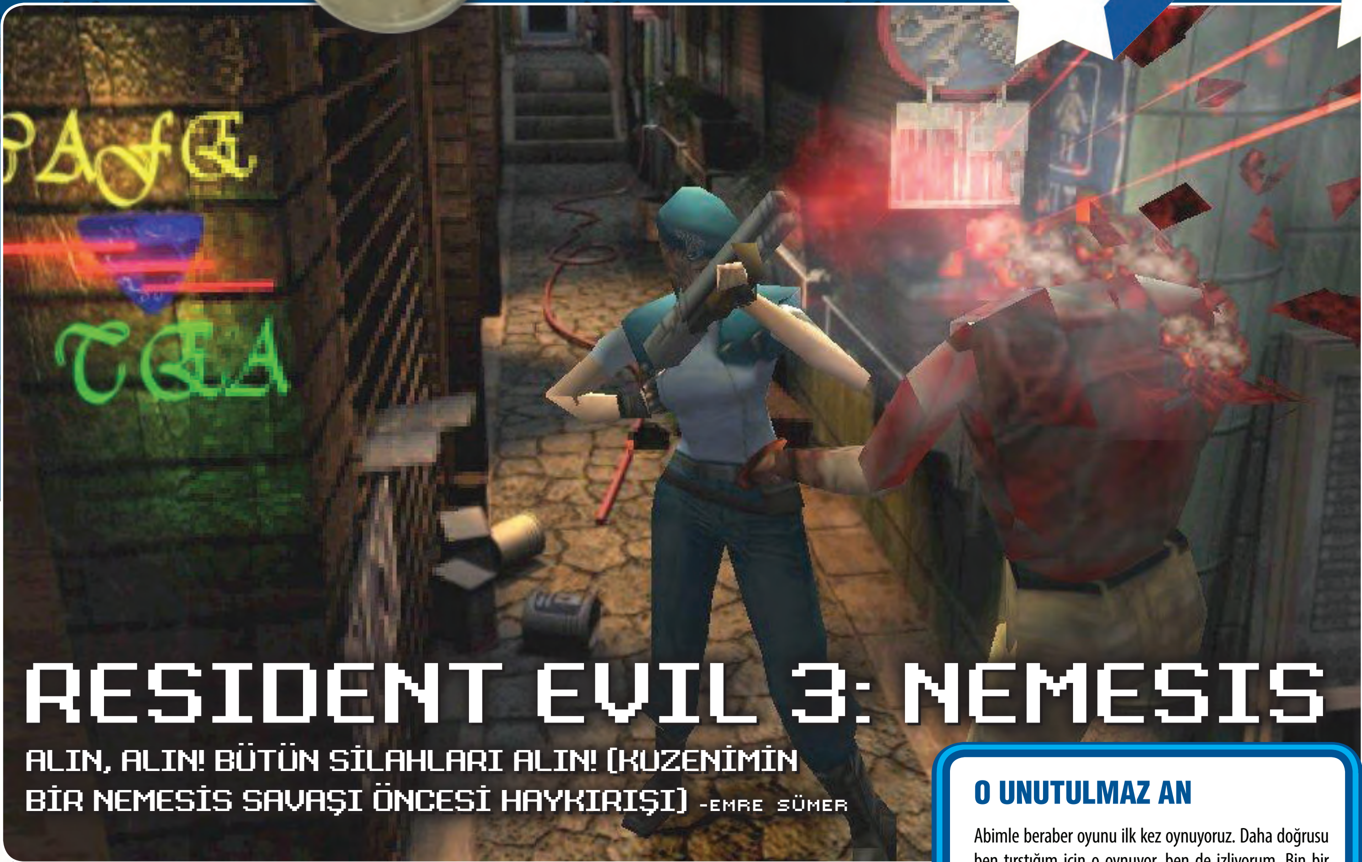
Temelleri sadece 48 saatte inşa edilen Telepaint, 1MB boyutunda olmasına rağmen pek orijinal ve dengeli bir oynanış sergiliyor. Önüne bir engel çıkana kadar otomatik hareket eden karakteri bölümden dışarı çıkarmak için 1-6 arasındaki tuşları kullanmalısınız. İlk önce gireceğiniz portalın numarasını, daha sonra da çıkacağınız portalın tuşuna basmalısınız. Karakterinizin portala sağdan mı yoksa soldan mı gireceği de büyük önem teşkil ediyor. Chroma kaynak kodlarını kullanılarak yapılan oyun gelecek için oldukça umut verici. Ücretsiz olarak oynayabilirsiniz.
http://bit.ly/PMaJJu



THE BORDER LANDS

Borderlands 2 öncesi ısınmaca

Gearbox'u seviyorduk, şimdi daha bir hastasıyız! Orijinal Borderlands'i "de-make" olarak 16-bit'e çevirip internet tarayıcısından rahatça oynanabilir kıldılar da ondan! Oyun klasik arena bazlı gidiyor. Dört bir yandan Borderlands evrenine ait yaratıklar üzerimize koşuşturuyor ve biz de bulabildiğimiz en tırt silahlarla arenalardan çıkmaya çalışıyoruz. Ne güzeldir ki yaptığınız skorlar eğer isterseniz kaydediliyor ve liderlik tablosunda sıralamaya giriyorsunuz. Dile kolay tabii. Delisi çok oyunun, muazzam rekorlar geliyor.
http://www.wubwub.eu/demake.php



RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

ALIN, ALIN! BÜTÜN SİLAHLARI ALIN! (KUZENİMİN BİR NEMESİS SAVAŞI ÖNCESİ HAYKIRIŞI) -EMRE SÜMER

28 Ekim, günün ilk ışıkları
Yaratıklar şehri ele geçirmiş durumda
Bir şekilde,
Hâlâ hayattayım…

Üzerinde ah mı vardır nedir, zavallı Jill'ciğim Racoon City'ye adımını attığı andan beri burnu beladan kurtulmamış ve kâbusu kaldığı yerden bu unutulmaz sözlerle devam etmişti. Ben de bu oyunu ilk kez gördüğümde 15-16 yaşlarındaydım ve Jill'in korkusunu şiddetle paylaşıyordum, kuzenimle beraber, soluksuz biçimde! Joystiği eline almaya cesaret edebilmiş olan abimin arkasına sinmiş, en ufak bir sese "VALLAHİ BU SEFER NEMESİS GELİYOR!" diye yerimizden zıplıyor, daha önce es geçtiğimiz bir kapıyı fark ettiğimiz zaman da "AHA KAPI VAR ORDA KAPI!" diye heyecanla bağrışıyorduk...

Bugün, oyunu en ufak pikseline kadar kurutmuş ve seride bitirilmedik oyun bırakmamış bir adam olarak en kaliteli oyunların ikinci ve dördüncü Resi'ler olduğunu düşünsem de hiçbirinin beni RE3 kadar korkutup etkileyemediğini de fark ediyorum. Düşünün, az önce bahsettiğim günün gecesinde kuzenim İzmir Fuarı'nda Nemesis'in terör estirdiğini görmüştü rüyasında.



JILL SANDWICH

Efendim RE3'ün aslında sadece ikinci oyunun başını ve sonunu anlatan bir ek olarak tasarlandığını (Resident Evil 1,9'du adı hatta çok uzun bir süre) ve artık son aşamada serinin yeni halkası haline getirildiğini duymuşsunuzdur. En son ne zaman oynadınız bilmiyorum, o yüzden RE3'ü tekrar oynarsanız gerçekten de Jill'in Racoon City'den kaçışı haricinde öykü adına gerçekten de pek bir şey anlatmadığını kolayca fark edeceksiniz. Gelgelelim oyunun temel olayı, ana öyküdeki yerinden ziyade manyak Nemesis olduğu için buna da gayet kısa sürede adapte olmak mümkün. Umbrella'nın hünerli ellerinden çıkma bu son biyolojik silah, bütün varlığını S.T.A.R.S üyelerinin pestilini çıkarmaya adamış durumda ve oyun boyunca hiç ummadığınız yerlerden önünüze atlayarak, camları kırarak, odalar boyunca sizi kovalayarak, minik ve hoş (çok hoş, çok!) sürprizler yaparak hayatı bize zindan ediyor. Zaten bunların çoğu da feci derecede ani gelişti̇ği için direkt olarak aklınızı alıyor. Tabii bir de bunun elinizdeki sınırlı cephaneyle bu psikopata karşı defalarca hayatta kalmaya çalışmak tarafı var ki o da yaşadığımız kâbusun diğer yarısını oluşturuyor. O yüzden bir noktadan sonra öyküyü bırakıp kendinizi "Allah'ım ne olur şu kayıt odasına ulaşana kadar Nemesis falan çıkmasın karşıma" derken bulursanız anlayın ki Racoon City sokaklarındasınız.

O UNUTULMAZ AN

Abimle beraber oyunu ilk kez oynuyoruz. Daha doğrusu ben tırstığım için o oynuyor, ben de izliyorum. Bin bir musibetten kurtularak zar zor polis karakoluna gelmişiz. İçeri adımımızı bir atıyoruz ki Nemesis direkt üstümüze çullanıyor. Deli cesareti olsa gerek, niyeyse savaşmayı seçip kafadan dalıyoruz. Ama birkaç dakika içinde pabucun pahalı olduğunu idrak edip karakol kapısından aynen dışarı topukluyor ve rahat bir nefes alıyo…derken karakolun kapısı gümleyerek açılıyor ve o korkunç müzikle beraber Nemesis "S.T.A.R.S.SSSSSSS!!!!" haykırışlarıyla tekrar çullanıyor üstümüze. Abimle oturduğumuz yerden sıçramak ne kelime, adeta parende atıyoruz. "Ben yaşadıkça size huzur yok!" diyor Nemesis. Haklı.



Abla nolur bi kez öpelim



Zaman kötü kolla ..... Carlos'u...



Aha buralar komple bana ait

NEREDE, NASIL OYNARIM?

Şu an için en rahat yöntem PSN'deki PSOne Classics hizmetinden bu oyunu almak gibi gözüküyor ama ayrıca oyunun PC versiyonunu da azıcık paraya kıymak koşuluyla internette kolayca bulabilirsiniz. Aynı şey eğer hâlâ atmadıysanız emektar PSX'iniz için de geçerli. Onun haricinde "Bende Dreamcast de var, Gamecube da. Oyunu da parası neyse verir alırız" derseniz "Saygılar abi" diyoruz.

YOU WANT S.T.A.R.S.? I'LL GIVE YOU STARS!

Oyunun en güzel taraflarından bir diğeri de karar verme aşamaları. Belirli noktalarda olayların akışına göre oyun bir anda yavaşlıyor ve bu anlarda ekranın altında beliren iki seçenekten birinde karar kılmak gerekiyor. Bu verdiğimiz, hatta vermekte geç kaldığımız kararlar da oyunun akışını,



Şarap gibi güzellik diye buna derim ben.

olayları hatta az da olsa sonunu farklılaştırıyor. Mesela Nemesis'le bir asma köprünün tam ortasında karşılaştığınız an ya büyük bir risk alarak onu köprüden aşağı ittirmeyi ya da canımı sokakta bulmadım ben diye direkt köprüden aşağı atlamayı seçebilir, hatta ve hatta "Yoo gayet de sokakta buldum" diyerekten iki seçeneğe de dokunmayarak olayların nereye varacağını merakla izleyebilirsiniz. Ama en önemlisi bu kararlar ve kullandığınız yollar yüzünden Nemesis'in size saldırdığı noktalar ve zamanlar da değiştiği için sürekli olarak diken üzerinde yaşıyor, oyunu her oynadığınızda farklı tecrübeler yaşıyorsunuz. Günümüzde çoğu oyunun ne yazık ki akıl edemediği ve oyuncuya ödediği paranın hakkını kuruşa kuruşuna ödeyen bir sistem bu. Şimdiki Capcom da, anca DLC satsın artık. Para nasıl da bozuyor insanları…

KOMBİNE ŞOV

Fark ettiyseniz yazı boyunca oyun mekaniklerinden, kontrollerinden falan hiç bahsetmedim, çünkü direkt RE3'ü serideki diğer oyunlardan ayrı bir noktaya koyan en temel öğelerden bahsetmek istedim. Yoksa tıpkı eski bitki sistemi gibi farklı tip barutları kullanarak silahlarınız için istediğiniz cephaneleri yaratabileceğiniz bir kombinasyon sistemi, Street Fighter 3'teki parry'ye benzer şekilde en son anda yapıldığında düşmanlarınıza karşı avantaj kazandıran takla sistemi ve zombi güruhlarını kitleler halinde yok edebilecek olan patlayıcı varil, dinamit gibi eşyalara da nişan alabilmek gibi yeni özellikler var. Zaten bunların haricinde oyun bildiğiniz klasik hantal RE sistemiyle yürüyor ama her ne kadar dördüncü oyunu acayip sevsem de oyuncuya korku duygusunu vermek adına bu sistemin daha uygun olduğunu kabul etmek lazım bence. Aynı şekilde günümüze göre eskimiş sayılabileceğini de... Sonuçta serinin artık bir korku oyunundan ziyade zombilerin yaşadığı bir terör oyununa döndüğü aşikâr.

FUKARA SÜMÜĞÜ GİBİ YAPIŞTIN NEMESİS!

Uzun lafı kısası RE3, bana sorarsanız klasik RE türünün son iyi halkası çünkü kendi adıma Code Veronica'yı hiç başarılı bulmamıştım (hemen sinir yapmayın, sakin olun). Ama seriye dördüncü oyunla merhaba deyip devamından da memnun kalanlardansanız artık bu oyunun sizi pek fazla etkileyemeyeceği de bir gerçek. Sonuçta oyun sektörü sürekli değişim halinde ve bazı türler zamanla cazibesini kaybediyor, bunu kabullenmek lazım. Gene de önyargılardan uzak şekilde, günümüz survival-horror'larından tırsamamış ve yeni formüller arayan piksel kafalı oyunculardansanız Resident Evil 3: Nemesis her zaman ulu bir çınar gibi sizleri burada bekliyor olacak. Eski dostlarınsa şu an bir kez daha oyunun başına oturmaya hazırlandığından şüphem yok.

10 Ağustos 2012, gece vakti
FPS'ler şehri ele geçirmiş durumda
Ama ben bir şekilde,
Hâlâ Nemesis'ten kaçıyorum…

NE İYİ NE KÖTÜ

✔ Paramparça olsa bile peşinizi bırakmayan Nemesis manyağız ✔ Verilen kararlar ve seçilen yolların oyunun gidişatında ufak değişiklikler yapması ✔ Her oynadığınızda oturduğunuz yerden sıçratabilmesi ✔ Mercenaries mode, karakter dosyaları, yeni kostümler gibi bonuslar i ✔ Jill'in yıllara meydan okuyan güzelliği ✖ Öykü adına pek bir şey yok ✖ Ne yaptığınızı biliyorsanız cidden çok kısa oyun süresi ✖ Bazen Nemesis için fazla hantal kalıyorsunuz



Yerde yatan zombinin tansiyonu düşmüş gibi.

SON KARAR

GRAFİK
SES VE MÜZİK
HİKAYE / ATMOSFER
EĞLENCE

Korkarak eski günleri özleyeceğim aklımın ucundan bile geçmezdi.

8.0

Ne Kadar Oynanır? Bir kez bitirmek isterseniz 1-2 gün, her şeyi görmek isterseniz en az 1 ay.

PSOne | PC | PSN | DREAMCAST | GAMECUBE

>Tür: Survival-Horror **>Yapımcı:** Capcom **>Dağıtım:** Capcom **>Dijital İndirme:** 13$ (PSN) **>Yaş Sınırı:** 16+
>Dahası İçin: residentevil.wikia.com/Category:Resident_Evil_3:_Nemesis



MIGHT & MAGIC

Might & Magic evreni, kendi hikâyesini çok açık bir şekilde anlatmaz. Anlamak için çaba sarf etmeniz gerekir. Ama o çabanın karşılığını mutlaka alırsınız. Kurcalamaya başladığınız an M&M evreninin çok derin ve ilgi çekici bir altyapıya sahip olduğunu görürsünüz. Her ayrıntıyı anlatmaya tabii ki bu sayfalar kâfi gelmeyecek ama sizler için güzel, kapsayıcı bir özet geçmek niyetindeyim. -ÖMER AKDAĞ

Yazıya bir notla başlayalım: Ubisoft, *M&M*'in haklarını 2003 yılında iflas eden 3DO'dan aldığında serinin, önceki oyunlardan tamamen ayrı bir hikâye izlemesine karar verdi. Bu yazıda her iki zaman çizelgesine ayrı ayrı değineceğim.

1986 yılında Jon Van Caneghem, kendi kurduğu New World Computing oyun stüdyosunun çatısı altında üç yıldır bir başına geliştirmekte olduğu *Might &Magic*'i piyasaya sürer. Özellikle çeşitlilik sahibi oyun mekanikleri ve çizgisel olmayan geniş dünyasıyla övülen *M&M*, kısa sürede büyük bir hayran kitlesi edinir. *Ultima* ve *Wizardy* serilerinin dünyaya tanıttığı, o sıralarda da *The Bard's Tale* ile gündemde olan rol yapma oyunları türüne yeni bir soluk getirmeyi başarır.

DOYAMADIM KAÇMALARA

Kadimler denilen tanrımsı varlıklar evrende çeşitli dünyalar yaratır. Bir süre sonra şeytani Kreeganlar ile girdikleri savaşlar sonucu evrendeki birçok gezegenin hâkimiyetini yitirirler ve bu dünyaları yeniden düzene sokabilmek için her dünyaya bir gardiyan yollarlar. Kendileri için önemli bir gezegen olan Terra'ya yolladıkları gardiyanın adı Sheltem'dır. Sheltem'da bir psikopatlık eğilimi olduğunu sezen Kadimler onu kontrol etmesi için Corak isimli hizmetkârlarını Terra'ya gönderirler. Corak'ın elinden kurtulmayı başaran Sheltem, VARN adında bir gezegene kaçar, ki serimizin başladığı nokta da burasıdır.

Bir araya gelen altı maceracı, kendisini VARN dünyasının kralı olarak gösteren Sheltem'ın maskesini düşürür. Ve ilk *M&M*'in sonunda Sheltem, CRON isimli bir başka dünyaya kaçar. Bu dünyayı yörüngesinden saptırarak güneşle çarpıştırma çabasını, onu takip eden aynı altı maceracımız engelleyecektir (*M&M2*). Bu gezegenden de kaçan Sheltem, her şeyin başladığı yere, Terra'ya gider. Burada Corak ile amansız bir savaşa tutuşurlar. Terra'nın yerlisi sekiz yeni maceracının yardımıyla Corak, Sheltem'ı alt etmeyi başarır. Ama Sheltem'da numara biter mi, oyuncuyu çok şaşırtan bir şey yapar; kaçar! (*M&M3*) Kaçmak için bir uzay kapsülü kullanan Sheltem'ı başka bir kapsülle Corak, onu da bir diğer kapsülle maceracılarımız takip eder. Sheltem XEEN dünyasına ulaşır. Corak da ulaşır ama sağlıklı bir iniş yapamayarak ortadan kaybolur. Sekiz maceracı ise XEEN'e



Bunları biliyor muydunuz?

- *M&M*'in hikâyesinde zaman zaman çelişkilere rastlanır. Bunların en barizi hapis tutulan Roland Ironfist'i hem *Restoration of Erathia*'da hem *M&M 7*'de kurtarıyor olmamız.
- Serinin yaratıcısı Jon Van Caneghem şu anda *Command & Conquer* serisini online'laştırmak için çalışmakta.
- İkisi Geary Gravel, biri Mel Odom tarafından olmak üzere 3 adet roman bulunmaktadır. Bir roman da yarı yolda iptal edilmiştir.
- *M&M 7*'de Norris isminde bir karakter mevcut ve kendisi silahsız dövüş konusunda grandmaster.
- *Restoration of Erathia*'daki hile kodları Monty Python and the Holy Grail, *Armageddon's Blade*'dekiler Star Wars, *The Shadow of Death*'tekiler ise The Matrix filmlerine göndermedir.
- *Heroes 4*'ün muhteşem müziklerindeki melodiler kulağınıza bir yerlerden tanıdık gelmiş olabilir (mesela *Pirates of the Caribbean* oyunundan, *Black & White 2*'den, *Lineage 2*'den ya da Twelve Kingdoms isimli animeden). Bunun sebebi bu bestelerin, bestekârlar için satılan örnek melodi paketlerinden yola çıkarak yapılmış olmalarıdır. Biraz beleşçilik olsa da besteler mükemmel olduğu için laf etmeye dilim varmıyor.
- Bildiğim kadarıyla *M&M* evreninde elfler dışında hiçbir ırk eskiden elf değilmiş.





ulaşamaz, başka bir gezegene çakılır. XEEN'de kendisine Lord XEEN diyen bir undead lordu hüküm sürmektedir. Yeni bir grup maceracı Lord XEEN'i alt eder ve onun Sheltem'ın bir hizmetkârı olduğunu ortaya çıkarır (*M&M4*). Eski alışkanlıklarını bir türlü terk edemeyen Sheltem, bu sırada XEEN gezegenini Güneş'e doğru sürüklemeye çalışmaktadır. Gezegeni yörüngesine sokma çabasındaki maceracılar, içerisinde Corak'ın ruhunun bulunduğu bir kutu bulurlar. Kutuyu kullanarak Corak'ı yeniden hayata döndürürler ve Corak ile Sheltem arasında ölümcül bir dövüş başlar. Zamanla iyice güçlenmiş olan Sheltem dövüşü kazanmak üzereyken Corak kendisini de feda ederek Sheltem'ı öldürmeyi başarır (*M&M5*). Böylece *M&M* tarihinin ilk cildi tamamlanmış olur.

Bu beş oyunluk süreçte grafikler gelişmiş, fare işin içine dâhil edilmiş, seri CD formatına geçilen



ilk oyunlardan biri olmuş ve ilk kez bir oyunda PCM teknolojisiyle karakterler seslendirilmişti. Serinin popülaritesi de her yeni oyunla beraber gitgide artmıştı.

VE KAHRAMANLARIN ÇAĞI BAŞLAR

İlk büyük hikâyenin sonlanmasının ardından New World Computing, serinin başarısından güç ve yine kendi oyunu olan *King's Legend*'dan ilham alarak *Heroes of M&M* serisine start verir. Bu acayip oyunda kalemizi geliştiriyor, *M&M*'lerde karşılaştığımız birçok yaratığı üretebiliyor, fantastik yaratıklardan oluşan ordularımızı kullanarak satranç oynarcasına savaşlar veriyor, fetihler gerçekleştiriyorduk. Daha ne olsundu? Bu yan seri sonradan o kadar çok sevildi ki asıl *M&M* serisinin bile önüne geçti. Özellikle üçüncü *Heroes*'la yapılan sıçramanın ardından popülerliği bugün dahi devam etmekte olan köklü bir seri haline geldi.

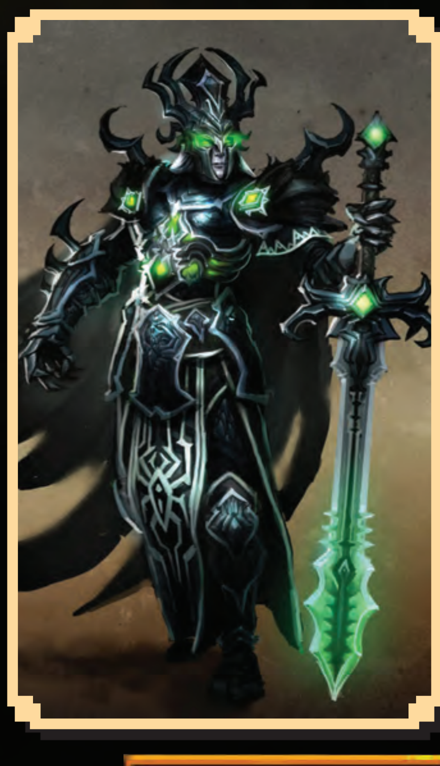
Yeni bir gezegende, Enroth isimli bir kıtada açılır yeni sayfamız. Burada dört lider Enroth'un kralı olabilmek için birbiriyle savaşmaktadır. Şövalyelerin lideri Ironfist bu mücadeleyi kazanır ve tahta oturur (*Heroes 1*). Barış içindeki yılların ardından Ironfist vefat eder. İki oğlundan biri olan Archibald'ın komploları ile diğer oğul, iyi yürekli Roland yurdunu terk edip kaçmak durumunda kalır. Archibald kral olur ancak Roland bir ordu toplayarak yıllar sonra onu mağlup ederek taşa çevirir. Krallık tacını giymesiyle kıtaya yine barış hâkim olmuştur (*Heroes 2*).

Bir gün Roland, Antagarich kıtasındaki Erathia ülkesinin kralından, Nicolas Gryphenheart'tan bir mektup alır. Kızı Catherine ile Roland'ın evlenmesini istemektedir. Evlilik gerçekleşir ve iki kıta arasındaki ilişkiler gelişir. Enroth'daki birçok kişi Antagarich'e göç etmeye başlar. Bu sırada yaşanacak olayların merkezinde Sandro isimli bir necromancer bulunmaktadır. Sinsi hamlelerle çok güçlü bir artifact'i ele geçirir ve bunu kullanarak necromancer ülkesi Deyja'nın hükümdarını devirip yerine kuklası Vilmar'ı tahta çıkarır. Antagarich kıtasını ufak ufak fethetmeye başlar. Onları durduracak güç, ellerinde kadim bir artifact'i bulunduran dört kahraman olacaktır. Sandro yenilmesine rağmen pes etmez, Erathia kralı Gryphenheart'ı zehirleterek öldürür ve bu dünyada ikamet etmekte olan Kreegan ırkıyla anlaşarak kötücül eylemlerine devam eder. Erathia'yı fethedebilmek için uçsuz bucaksız tüneller kazdırır. Ancak sonunda Vilmar'ın ihanetine uğrar ve hapsi boylar. Vilmar'ın kontrolündeki ordular da tünelleri kullanarak Erathia'yı fazla zorlanmadan ele geçirir (*Heroes 3: The Shadow of Death*). Bir not düşmek istiyorum ki kafanızı karıştırmış olmayayım: *Heroes 3*'lerin çıkış sırası *Restoration of Erathia, Armageddon's Blade, The Shadow of Death* şeklinde olsa da *The Shadow of Death* gördüğünüz üz're diğer iki *Heroes 3*'ün öncesinde geçiyor.

YİNE O MACERACILAR

M&M fikri mülkünün altın çağına geldi sıra. Çoğu oyuncunun *M&M* serisinin en iyisi olarak gördüğü *M&M 6*, 1998 yılında oyuncularla buluşur. Bu oyun Bioware, Bethesta ve Interplay oyunlarıyla birlikte, batı RYO'larının konsol RYO'larına üstün gelmeye başlayacağı bir çağın habercilerindendir denebilir. Sonraki sene zaten hakkında konuşmaya bile gerek olmayan *Heroes 3* adında bir bomba düşer üzerimize. Öyle tesirli bir bombadır ki bu aramızda hâlâ toparlanamayanlar olduğunu biliyorum. Hemen aynı sene *M&M 7* de bizleri bayram ettirmek için koşar gelir. Altıncı oyun kadar başarılı değilse de özellikle *Heroes 3*'teki yaratık tasarımlarını kullandığı için kendini sevdirmeyi başarır bu oyun da.

Nerede kalmıştım? Hah, tamam. Babasının ölümünü öğrenen Catherine, Erathia'ya doğru yelken açar. Bu sırada Enroth'ta kalan Roland, Kreeganlar tarafından kaçırılır ve Antagarich'e götürülür. Krallık görevi genç oğulları Nicoli'ye kalmıştır. Bir grup maceracı Enroth'ta bulunan Kreeganları alt etme görevini üzerlerine alır ve bunu görevi başarıyla yerine getirir. Ama bu sırada Archibald'ı taş halde tutan büyüyü de bozmak zorunda kalırlar (*M&M6*).



Yan Oyunlar

M&M serisi, genelde asıl hikâyeyle bağlantılı olmayan birçok yan oyuna da zemin vazifesi görmüştür. İşte onlardan bazıları:

***Crusaders of M&M*:** Necromancerların saldırdığı bir köyden tek hayatta kalan Nathan isimli bir çocuktur. *Crusaders*, Nathan'ın intikam hikâyesini konu alan, üçüncü şahıstan oynanan bir aksiyon oyunu. PC ve PSX versiyonları mevcut ve birbirlerinden oldukça farklı.



***Warriors of M&M* ve *Shifters*:** Birbirinin devamı niteliğindeki bu oyunlar da aynı şekilde üçüncü kişi aksiyon türündedir. Alleron isminde necromancerlıkla suçlanan bir genci yönetiriz (hep bir necromancer fobisi arkadaş...)



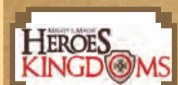
***Legends of M&M*:** Bu oyuna *Quake* ve *Counter-Strike*'ın ortaçağ versiyonu diyebiliriz. Bire bir ya da takımlar halinde kapışılan bir online fps'dir kendisi.



***Heroes of M&M Online*:** 2008 senesinde çıkmış, yalnızca Çinlilerin oynayabildiği bir online oyundur bu da.



***M&M: Heroes Kingdoms*:** Bu ise dünyanın geri kalanı için hazırlanmış olan tarayıcı tabanlı bir online oyun. Asıl *Heroes* oyunlarının bağımlılık yapma etkisinin burada da var olduğunu aylar boyunca bizzat tecrübe ettim.



Burada saydıklarım dışında orda burda birkaç kart oyunu ve ufak mobil oyun da bulunur, elinizi sallasanız bir Might & Magic'e çarpabilir.

Bu olayların geçtiği sırada Catherine Erathia'ya ulaşır ve güzel ülkesini harap halde bulur. Eski birkaç dostu ile ittifak kurmayı başaran Catherine yavaş yavaş ülkesini hem undead'lerden, hem de fırsattan istifade etmeye çalışan diğer komşularından geri almaya başlar. Tünelleri ele geçirir. Roland'ı kurtarır. Ama undead'ler de boş durmaz ve Catherine'in babasını sonsuz uykusundan uyandırmakla kalmayıp Sandro'yu da kurtarırlar. Artık bir lich olan Kral Gryphenheart, Vilmar'ın yerine Deyja'nın başına geçer. Yalnız Kral Gryphenheart beklenenden çok daha güçlü bir hale gelince Deyja enteresan bir hamlede bulunarak Catherine'den yardım ister. Catherine isteksiz de olsa onlara yardım ederek, babasının ordularını yener ve onun artık rahat uyuması için gereken neyse yapar (*Heroes 3: Restoration of Erathia*).

M&M3'ün ardından uzay kapsülüne atlayarak Sheltem'ın peşine düşen ama alakasız bir yere çakılan sekiz maceracıyı hatırlıyor musunuz? İşte onlar aslında bu dünyaya, Antagarich kıtasına düşmüştür. Grup ikiye bölünür. Dördü Archibald'a dünyayı ele geçirmesini sağlayacak bir makine inşa etmesine yardımcı olmayı, diğer dördü ise Kadimlere açılacak bir geçit inşa etmeyi amaç edinir. Geçidi inşa ederek amacına ulaşan dört maceracı Kadimlerle iletişime geçer ve Kreeganlar hakkında önemli bilgiler edinirler (*M&M7*).

SİLAH İCAT OLDU, BÜYÜ BOZULDU

Kadimler, Kreeganların bu dünyada çok uzun süredir var olmalarından rahatsızlık duymaktadır ve Escaton'u, çok güçlü, yok edici hizmetkârlarını bu dünyayı ortadan kaldırması için gönderirler. Escaton gezegeni yok etmek için elementalleri kullanmaya karar verir. Bu sebeple de elemental lordlarını tutsak alarak gezegenin dengelerini bozar. Bu sırada dünya üzerindeki Kreeganlar Armageddon's Blade isimli çok güçlü bir artifact kullanarak kendileri dışındaki bütün ırkları yok etme planları yapmaktadır. Bunu öğrenen Catherine ordularını ve müttefiklerini toplayarak harekete geçer. Yolda Conflux denen gizemli elemental kasabalarıyla karşılaşır. Bilmez ki bu kasabalar Escaton'un eylemleri sonucu ortaya çıkmıştır. Onların da yardımıyla Kreeganları tamamen imha eder ve Armageddon's Blade'i ele geçirir. Kılıcı müttefiği Gelu'ya teslim eder ve kocası Roland ile beraber Enroth'a yola çıkar. Conflux'lar da ortaya çıktıkları gibi gizemli bir şekilde yok olurlar (*Heroes 3: Armageddon's Blade*).

Kreegonlar yok edilmiş olmalarına rağmen Escaton'un başlattığı elemental yıkım süreci sona ermemiştir. Bir grup maceracı bu kıyameti engellemek için hapis durumdaki elemental lordlarını serbest bırakmayı hedef beller ve yola koyulur. Bu elemental lordlar serbest kaldıklarında, güçlü elemental kristallerini dünyayı değil Escaton'u yok etmek için kullanırlar. Dünya bu tehlikeden de kurtulmuş, bir süreliğine barış sağlanmıştır (*M&M8*).

Bir gün, ülkenin birinde, güce aç, dünyayı ele geçirmeye and içmiş bir kral, ordusunun yolculuğu sırasında Sword of Frost adında büyük güçlere sahip bir kılıcı ele geçirir. Fetihlerine devam ederken Armageddon's Blade'in sahibi Gelu'nun ordusuyla savaşa tutuşur. Çarpışmaması gereken iki kılıç savaş sırasında çarpışır ve dünya yok olur (that escalated quickly). Gezegende yaşayanların bir kısmı başka bir dünyaya açılan geçitler sayesinde hayatta kalmayı başarır. Burada uygarlık yeniden yükselmeye başlar. Ve uygarlık yavaş yavaş yükseldikçe de kaçınılmaz olarak çatışmalar ve savaşlar yeniden doğar (*Heroes 4*). Mesela dönemin en önemli olaylarından birisi, Beldonia isimli bir ülkenin devasa ordusunun istilasına karşı altı büyük klanın birleşip ve mücadele etmesi hikâyesidir (*M&M 9*).

3DO'nun *M&M* evreninin hikâyesi burada kesilir. Her ne kadar şahsen bu eski lore'u Ubisoft'un yeni lore'undan daha çok beğensem de umuyorum ki devamı gelmez. Çünkü sonlara doğru hikâye biraz sünmeye başlanmıştı. Tadında kalması iyi oldu. Eh, *M&M 8* ve 9 da zaten başarısız oyunlardı. *Heroes 4*'e gelince; o da çoğu şeyi doğru yapmasına rağmen birkaç hayati noktada hataya düştüğü için serinin sevenleri tarafından pek benimsenemeyen bir oyun oldu.

Bu üç oyunun satışları iyi gitmeyince New World Computing'e ve 3DO'ya hüzünlü bir veda etmek durumunda kaldık.





SÖZ UBISOFT'TA

Dediğim gibi, bambaşka bir dünyada, bambaşka bir hikâyenin içindeyiz artık. Önce derin bir nefes alın ve sonra buyurun. Ubisoft soy soylayacak, boy boylayacak hikâyenin bundan sonraki kısmında.

Griffin İmparatorluğu'nun kralı Nicoai ile Lady Isabel'in evliliği, iblis yurdu Sheogh'dan gelen bir ordunun istilası ile bölünür. Nicolai ön saflara savaşmaya gider ve Isabel'i, rahibe Beatrice ve şövalye Godric ile güvenli bir yere gönderir. Isabel, Godric'i yeni müttefikler edinip Nicolai'e yardım etmek konusunda ikna eder. Ancak Beatrice aslında iblis lordu Agrael'in uşağı Biara isimli bir succubus'tur ve Isabel'i tutsak eder. Isabel, Godric'in yardımıyla kaçmayı başarır ama Agrael'in Kral Nicolai'ı öldürmesine engel olamayacak kadar geç kalmışlardır.

Nicolai'i öldürebilse de Isabel'i ele geçiremeyen Agrael, iblislerin hükümdarı Kha-Beleth'ten kaçar. Bu sırada Kha-Beleth'in Isabel'i isteme sebebinin dünyaya yıkım getirecek iblis-mesih'i çağırma planı olduğunu öğrenir. Bu süreçte Isabel'e aşık olan Agrael bir ritüel ile iblis kimliğinden kurtulur ve bir kara elfe dönüşür. Raelag







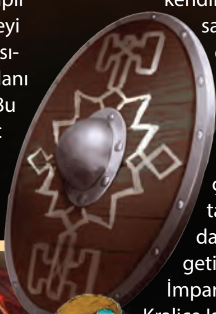


ismiyle, Kara Elf halkının kendisine bir lider belirlemek için başlattığı mücadeleye katılır ve kazanır. Shadya isimli bir warlock'un yardımıyla Kara Elf klanlarını birleştirir.

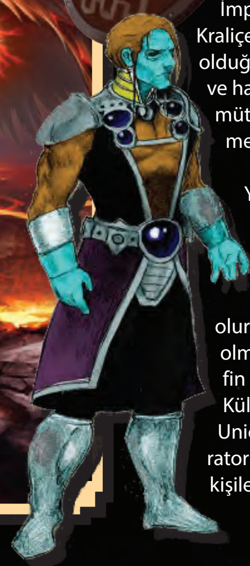
Bunlar olurken Markal isimli gizemli bir necromancer Griffin İmparatorluğu'nun kraliçesi Isabel'e kocasını diriltebileceğini fısıldar. Bunu kendisine takıntı haline getiren Isabel gerekli artifact'leri toplamak adına Godric de dahil olmak üzere birçok eski dostuna düşman olur. Yolları Raelag'le de kesişir. Raelag onun bu yolculuğunu durdurmaya çalışır ama Markal devam etmeleri konusunda Isabel'i ikna eder.

Ve Isabel'le Markal'ın çabaları sonucu Kral Nicolai tekrar dünyaya gelir... ama bir vampir olarak. Ne yapacağını bilemez bir hale gelen Isabel'in zayıflığından faydalanan Markal, Griffin İmparatorluğu'nun başına geçer. Markal hükümdarlığından kaçan Griffinliler elflere sığınır. Bir elf diplomat olan Findan ülkesini Griffin'e ve vampir lordu Nicolai'a karşı savunur. Nicolai'ı öldürmeyi başarır ve ona ebedi istirahatini bahşeder. Bu sırada Kha-Beleth'in iblis-mesih planını ve bu planı güçlü bir büyü ile durdurabileceğini öğrenir. Bu konuda baş büyücü Zehir'in yardımına ihtiyaç duyar. Findan, Godric ve Zehir'in kurduğu ittifak Markal'ı mağlup etmeyi ve öldürmeyi başarır. Daha sonra yanlarına Raelag ve Shadya'yı da katarak kendisini arındırmak için bir ritüel gerçekleştirmekte olan Isabel'e ulaşırlar. Ancak Shadya maskesinin altında gizlenenin aslında Biara olduğu ortaya çıkar ve Isabel'i Sheogh'a kaçırır. Oraya yol alan kahramanlar Kha-Beleth'i alt ederler ve Isabel'i kurtarırlar (*Heroes 5*).

Heroes 5, dördüncü oyunun ticari başarısızlığının ardından kendisine, fanların sevgilisi *Heroes 3*'ü örnek almayı seçti. Kahramanların savaştaki rolleri, yetenek ağaçları gibi konularda eski sistem baz alınıp üzerinde oynamalar yapılmış; sinematik tasarım açısından pek başarılı olmasa da seride ilk kez oyun içi grafiklerle yapılmış ara sahnelere yer verilmişti. Özellikle birim tasarımları konusunda aşmıştı. Birkaç ufak tefek sorunu olsa da *Heroes 3* hayranlarının çoğunluğunu tatmin etmeyi başaran bir oyun olarak serideki yerini aldı *Heroes 5*. İki de güzel ek paket ile başarısını taçlandırdı.







Ülkenin yeniden yapılanması sırasında Isabel, kendinden beklenmeyecek derecede saldırgan ve kanlı bir yol izler. Bu da en çok kumandanlarından birisi ve aynı zamanda da Godric'in kızı olan Freyda'yı rahatsız etmektedir. Bir süre sonra Freyda isyan bayrağını çeker. Bu sırada Raelag'ın ortadan kaybolmasından sonra dağılan Kara Elf klanlarını bir araya getirme çabasındaki Ylaya, Griffin İmparatorluğu'nun başındaki kişinin Kraliçe Isabel'in kılığına girmiş Biara olduğunu öğrenir. Yapılan katliamlara ve haksızlıklara son vermek için eski müttefikleri bir araya getirmesi gerekmektedir (*Heroes 5: Hammers of Fate*).

Ylayda, Freyda ve Zehir'in kurduğu ordular, orcların ve cücelerin de yardımıyla iblis ordularını sonunda alt eder. Biara'yı öldüren de o sırada ortaya çıkan Kraliçe Isabel olur. Artık yorulan Isabel artık kraliçe olmayacağını söyler ve böylece Griffin İmparatorluğu son bulmuş olur. Küllerinden Freda'nın yönetimindeki Unicorn İmparatorluğu doğar. İmparatorluklarına müthiş isimler koyan bu kişilere olimpiyat komitesi tarafından madalyalar dağıtılır (*Heroes 5: Tribes of the East*).

Isabel'in Kha-Beleth'ten bir çocuğu olduğundan hiç söz etmedim bu arada değil mi? Eh çünkü daha önce bu konudan pek bahsedilmez. Unicorn İmparatorluğu'nun doğuşundan yıllar sonra 18 yaşındaki müstakbel iblis-mesihimiz Sareth'e çeviririz gözlerimizi. Kendisi Sheogh'da büyümüştür ve kim olduğuyla ilgili bir bilgisi yoktur. Zamanla kimliğini ve içindeki iblis güçleri kontrol etmeyi öğrenir. Yolculuğunun sonunda babasının hapis tutulduğu zindana ulaşır. Burada onu ya sonsuza kadar kilitlemeyi ya da serbest bırakmayı seçer (hangisinin kanon olduğu şu an için belli değil) (*Dark Messiah*).

İlk başta RYO gibi gelse de kılıç-kalkanlı bir FPS demek daha doğruydu *Dark Messiah* için. Ve *Heroes 5* ile başlayan iblis-mesih hikâyesi bu oyunla birlikte sona ermiş gibi görünüyor. Serinin bundan sonraki oyunları hep prequel olarak mı piyasaya çıkacak, yoksa yeni karakterler ve öykülerle mi karşılaşacağız, artık zaman gösterecek...

Tıpkı başladığımız gibi, bir notla bitirelim: Halen gündemde olan oyunlar olmaları sebebiyle *Heroes 5*'in 40 yıl öncesinde geçen *Clash of Heroes*'a ve 500 yıl öncesinde geçen *Heroes 6*'ya burada yer ayırmıyorum. Hayır, kesinlikle zaten çok uzatmış olmamla ve onlara nasıl yer açacağım hakkında en ufak bir fikrim olmamasıyla ilgisi yok.

PIXEL

Oradaydım

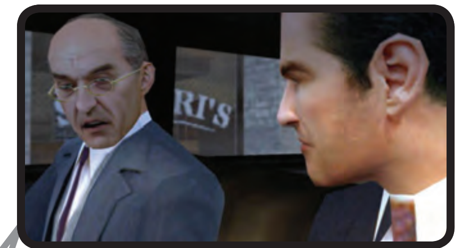
OMERTA



[Mafia – Görev #10] Salieri, Tommy'yi şimdiye kadarki en tatsız görevine, onun da yakın arkadaşı olan Frank'i ortadan kaldırmaya yollar.

- Frank'i 20 yıldan fazla süredir tanıyorum. Neyim varsa onunla beraber elde ettim. Ama Frank Omerta'yı kırdı. Nedenini bilmiyorum ama mutlaka kendince sebepleri vardır. Ve bizim de o dosyaları almak ve Frank'i temizlemek için sebeplerimiz var. Aksi halde içeri gireriz. Hem de çok uzun süreliğine.

Biraz aracı soruşturması, biraz serseri kaşınması, biraz araç takibi ve birkaç polisin indirilmesinin ardından Tommy, havaalanında Frank'e ulaşır:



- Tom...
- Frank, beni Don yolladı ve sebebini biliyorsun!

Frank gayet iyi biliyordur. Bir şeylerden haberi olmayan Tommy'ydir. Tommy ve arkadaşlarının daha önce dahil olduğu bir olay sebebiyle rakip mafya ile polis işbirliği halindedir. Frank'in eşi ve çocuğu kaçırılmış ve eğer Frank dosyaları polise teslim etmezse pek yakında ölmüş olacaklardır.

- Eskiden bu tip şeyleri erkek gibi çözerdik. Sen, Paulie veya Sam gidip onları kurtarabilirdiniz ama bu sefer bu riske giremem. Onları kaybetmek istemiyorum Tom. Onlar olmadan yaşayamam. Sana dosyaları vereceğim ama önce aileme ulaşmanı istiyorum. Sonrasında beni öldürebilirsin, yeter ki onlar şehir dışına güvenle çıkabilsin.

Tommy öneriyi kabul eder ve Frank'in ailesini kurtarır. Uçak biletlerini onlara verirken yaşadığı iç çatışma ve sıkıntı her halinden bellidir.

- Teşekkürler Tom. March ve Alice'e veda edeyim ve sonra işimizi halledelim.

- Ne? Frank? Bizimle gelmiyor musun? Ne? Ne?
- Gelemem March. Tommy ve benim çözmemiz gereken çok önemli bir durum var. Değil mi Tom?
- ...Frank, bana belgelerin nerede olduğunu söyle ve ailenle git.
- Ne? Bunu Don'a nasıl açıklarsın?
- Boşver onu. O benim sorunum. Belgeler nerede?
- Bunu asla unutmayacağım.

Frank belgelerin yerini söyledikten sonra ailesiyle beraber Tommy'ye minnetlerini iletir. Ardından da bir hatırlatma yapar:

- Ve... sana o gün arabada söylediklerimi sakın unutma.
- (Sonunda seni öldüren en iyi dostun olacak)

Tommy, Paulie'nin de onu, onun Frank'i sevdiği kadar sevdiğini umarak düşüncelere dalar.

-Ömer Akdağ

PIXEL YAZITLARI



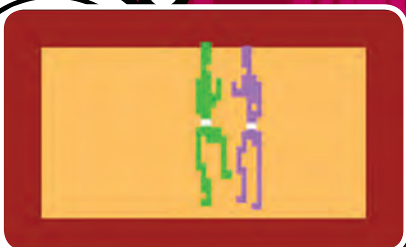


OYNAMASI İMKANSIZ OYUN:

KARATE

Kimi oyunlar vardır, ne kadar zor ya da acımasız olursa olsun inatla oynamaya devam edersiniz. Kimileri de aynı negatif özelliklere sahip olmasına rağmen beş dakika içinde oyunu uzayın sonsuz boşluğuna fırlatasınız gelir. İşte 1982 yılında Ultravision tarafından kara kutumuz Atari 2600 için üretilen Karate oyunu bunun için muhteşem bir örnektir.

O yıllarda oyunlar arasında çok bir çeşitlilik farkı olmadığından karate içerikli bir oyuna Karate, savaş içerikli olana da direkt Savaş Alanı diye isim koymak gayet uygundu. Bizzat kendisi de kara kuşak bir karateci olan **Joseph Amelio** tarafından geliştirilen oyunun amacı da adı gibi gayet basitti: Beş farklı vuruş kullanıp rakiplerinizi yenerek kara kuşağa yükselmek. Ama tabii oyunu kontrol etmeyi başarabilirseniz. . .



İki dakika içinde rakibinizden daha çok puan almaya dayanan oyunda kontroller ve darbe algısı öylesine kötüydü ki her şey sanki rastgele ve kendi kendine oluyor gibiydi. Karakteriniz kesinlikle bastığınız tuşlara tepki vermiyor, rakibiniz isterse sivilcelerinizi sıkacak kadar dibinize girmiş olsa da oyun vurduğunuz darbeyi saymıyor, eğer vurmayı başarırsanız en az üç misli darbe alarak karateye başladığınıza lanet ediyor, gaza gelip iyice abanınca da zaten çok dayanıksız olan joystiğiniz sizden önce ortasından çatlayıveriyordu. Ama en süperi, hiçbir tuşa basmadığınız zaman karakterinizin kafasına göre takılmasıydı ki böylece "Kendi kendine oynayan ilk oyun" da tarihe merhaba demiş oldu.

Bir de karate kostümü yerine direkt bebek bezi giymiş adamların dövüşmek yerine çılgıncasına dans ettiğini hayal edin. Eğer fona uygun bir dans müziği eklenip oyunun adı da Karate yerine Saturday Night Fever falan konsaydı emin olun inanılmaz satışlara ulaşırdı. Rakibinizi yenmenin resmen imkânsız olduğu, hatta yaşattığı eziyet yetmiyormuş gibi yenildikçe de zorluk seviyesi artan bu oyun o dönemin standartlarına göre bile öylesine iğrençti ki oyun dergilerinden 100 üzerinden 6-7 gibi notlar alarak "en kötü oyun" unvanı konusunda E.T.'nin bir numaralı rakibi haline geldi.

En ilginci de böylesine kötü bir oyunun daha sonra Froggo tarafından yeniden yayınlanması. Bir de eski insanlar daha duygusaldı derler, demek o zamanlar sado-mazo ilişkileri "duygusal" diye tanımlıyormuşuz, ilginç.

-Emre Sümer







Eski Abilerim

Bu ay Eski Dergilerim sayfasını eski bir dost kaptı. Resmen evrim geçirmiş dostumuz. Bir muslukçu bu kadar mı değişir usta!



Oyungezer
SAYI: 59 - 2012/09

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri, Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Editörler
Burak Akmenek, akmenek@oyungezer.com.tr
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
B. Emre Ülgen, bemre@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Ekrem Atamer, ekrem@oyungezer.com.tr
Emin Barış, megaemin@oyungezer.com.tr
Emre İnal, emre@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Mert Yiğit Doğru, samimipatates@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr
Turgut Uç, turgut@oyungezer.com.tr
Umut Yanık, umut@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Oğuz Kılıçarslan

Fotoğraflar
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Tasarım
Yasemin Ezgimen, yasemin@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@oyungezer.com.tr

Reklam Sorumlusu
Ayşegül Yıldırım, aysegul@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 465 98 50

İlüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net

setimedia
SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 2 Eylül 2012

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

